

48

Argentina $9.90
Paraguay $18.000
Colombia $6.900
Uruguay $100
Chile $3.000
México $35

PC PS3 XBOX 360 WII PS2 CELULARES SONY PSP NINTENDO DS TECNOLOGIA

GUITAR HERO IV
¿EL SHOW DEBE CONTINUAR?

ESPECIAL:
EL PASADO Y EL PRESENTE DE LAS CONSOLAS

DIABLO III
DIOS NOS LIBRE

INFORME ESPECIAL

WALL-E

BEIJING 2008

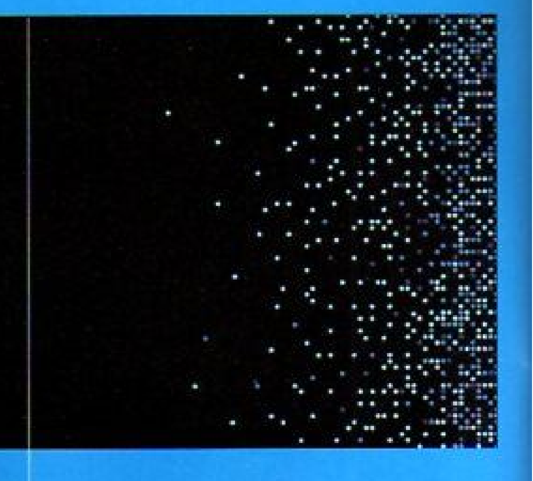
ISSN 1668-3234



LOADED48

AGOSTO2008

CONTENIDOS**EDITORIAL**STAFF



EDITORIAL

EEE

Como todos sabemos, desde el año pasado la E3 cambió de formato y tamaño, pasando de ser el show multitudinario de otras épocas a un evento mucho más elitista. Sin embargo, sigue siendo un evento importantísimo para la industria, en el que los desarrolladores y distribuidores presentan los productos que lanzarán a la venta durante el resto del año y principios del siguiente, con muchas sorpresas de por medio. Este año no fué la excepción, y en esta edición de Loaded les ofrecemos una cobertura completa del evento, con todo lo que Sony, Nintendo, Microsoft y las demás empresas presentaron en la misma.

Además, les preparamos un informe especial sobre un espectacular secreto guardado celosamente por Blizzard durante más de cuatro años, Diablo III; y otro sobre la próxima entrega de la saga que inició la revolución de los juegos musicales, Guitar Hero: World Tour.

Y si en el número anterior nos pusimos nostálgicos con la Historia de los Periféricos en el Gaming, este mes lo hacemos con una retrospectiva completa sobre la historia de las consolas, de la cual les ofrecemos aquí la primera parte. Y hay más, con una nota especial sobre performances en las placas de video, y muchas Previews, Reviews, Correo de Lectores, y todo aquello que esperan ver cuando tienen una nueva Loaded en sus manos.

¡Nos vemos el mes próximo!

Loaded es una publicación de Grupo MDP S.A. Registro de la propiedad intelectual número 2063846 ISSN 1668-3234

Loaded número 48- Impresa en Argentina, Agosto de 2008.

DIRECCION
Av. Belgrano 1217 2do piso Of. 28
CP: 1093AAA - Ciudad Autónoma de Buenos Aires

DPTO. COMERCIAL:
comercial@loaded.vg
(011) 5219-2568

NUESTRO STAFF

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Manuel Silva
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Antonio Schmidel
Damián Silberstein

Colaboraron en este número
Guillermo Belziti
Patricio Land

Corrección
A Confirmar

Representación Legal
Cesar Herbón

Producción publicitaria en el exterior
Osvaldo Cellucci
Oscar Tejo
exterior@loaded.vg

Pre prensa & impresión
Quebecor S.A.

Dist. Capital Federal y GBA.
Sanabria S.R.L.

Dist. Interior del país
DISA S.A.

Este número está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci, Cesar Herbón, Eduardo, Marcelo y a todo el staff de Cual Es?
A Diego, Martín, Juan, Fabricio y Héctor.
A Dante, Matías, Santiago, Simón, Tomás, Valentina, Ignacio, Victoria, Sofía y Nicolás.
Luis y Fernando Quinelli de SION.



18 DIABLO III



Finalmente Blizzard confirmó oficialmente lo que ya se sabía. La tercera entrega de la serie está en marcha desde hace más de cuatro años, y se viene con nuevas mecánicas de juego y clases jugables.

La fecha: como siempre, "cuando esté listo". Mientras deshojamos la margarita, les preparamos una nota especial con todo lo que reveló Blizzard, que no es poco...

24 GUITAR HERO WORLD TOUR



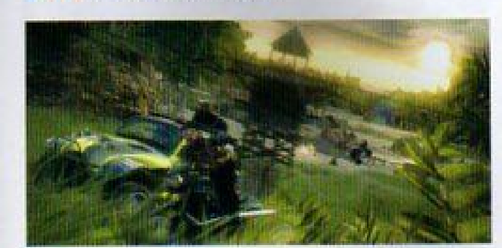
Neversoft no quiere ser menos que Harmonix, y prepara el evento musical del año con un juego pensado para sacar el rockero que hay en vos, en todo sentido.

26 PLACAS DE VIDEO: PERFORMANCES



Cada vez es más difícil saber cual es la próxima basura que vamos a meter dentro de nuestro CPU. Te damos una mano con los tips imprescindibles a la hora de elegir nuestra placa.

30 PREVIEWS



Banjo Kazooie: Nuts & Bolts, MotorStorm: Pacific Rift, Call of Duty: World at War y FIFA 09 son los avances que les preparamos para este número.

52 REVIEWS



Este mes, analizamos Sid Meier's Civilization Revolution, Wall-E, Top Spin 3, Beijing 2008, Battlefield: Bad Company, y Alone in the Dark, entre otros.

+ CONTENIDOS

04/ Correo + 08/ E3 + 18/ Diablo III + 24/ Guitar Hero World Tour + 30/ Previews + 38/ Media Center + 42/ Placas de Video + 46/ Tecnología + 48/ Pasado y Presente de las Consolas + 52/ Reviews + 64/ Opinión

48 RETROSPECTIVA DE LAS CONSOLAS



Un informe en el que repasamos en orden cronologico la historia de las consolas hogareñas, desde sus origenes hasta la actualidad.

08 ESPECIAL E3



Ya no es el megashow que era, pero sigue siendo muy importante, y una gran fuente de anuncios y novedades. Acá les contamos todo lo que sucedió en esta edición 2008 del evento.

38 MEDIACENTER



Los soldados de plomo de Call Of Duty llegan a tu repisa de la mano de McFarlane, que nos sorprende también con la primer entrega de la serie de muñecos de Guitar Hero. Por suerte y para compensar hay muñequitas japonesas...

CORREO

MAILS, CARTAS Y TODO EL RESTO DE LO QUE NOS ENVIAN LOS LECTORES

TARJETAS DE VIDEO

ALEJANDRO GARCIA

Gente de Loaded, pretendo ser breve en el mail con el objetivo de que me respondan unas preguntas, ya que considero que ustedes son muchachos que bien saben del tema. Mi consulta es la siguiente: ¿qué determinan los bits en las placas de video? Porque resulté confundido al ver que la 9800 GTX tiene menos bits que la 8800 Ultra. Además una ultima pregunta: estoy pronto a hacer un viaje al país del norte ¿Las placas de video no tienen diferencias en voltaje? Es decir, las placas que están acá son importadas de allá ¿no?, ¿no voy a tener problemas si compro una placa allá y la uso acá?

Los bits de las placas de video indican el tamaño del bus de la memoria. Obviamente, mientras mayor, mejor. De hecho, la placa 9800 GTX no es un adelanto comparada con una 8800 Ultra. De todas maneras, si querés invertir en una placa de alta gama de Nvidia, lo más recomendable es que chequees la nueva línea 200 de Nvidia, especialmente la 280, las cuales podés ver en este mismo número. Y el voltaje de las placas es universal, ya que se alimentan del mother y la fuente. Las fuentes son las que se conectan a la corriente eléctrica, y esa es la parte donde te tenés que fijar que coincida con el 220 nuestro.

¿REGRESION MENTAL O VICIO ETERNO?

FEDERICO "FEFETE" ROGGERO

Hola amigos de Loaded, tengo 23 años, a los 3 años tuve el Atari, y desde se momento (me acuerdo de todas las consolas y las alegrías que me dieron) mi vida cambió para siempre. Ahora me pasó algo novedoso y muy raro a la vez: con el tema del año pasado, con la gente emocionada con los juegos Next-Gen vino una ola enorme de juegos con muy alta definición y gráficos absolutamente espectaculares. Lo raro que me pasó a mí es que aproveché todos los juegos hasta la fecha en que escribo este mail (aviso que uso una PC muy grossa), y desde que, hace 2 meses, me compré la Nintendo DS, nunca más toqué estos juegos Next-Gen. No entiendo qué es lo que me habrá pasado, porque siempre fui un vicioso con la PC, y siempre la tuve al óptimo rendimiento para que anduviera cualquier juego. Pero la DS me cambió totalmente la perspectiva de la calidad que puede existir entre la Next-Gen y una Portátil. En gráficos no pienso comparar ni loco, ¡pero el vicio que provoca la DS es mil veces mayor que un teclado, un mouse y el Assasin's Creed con todo al mango! Sé que siempre hay diferentes opiniones, pero si la gente quiere opinar, es altamente recomendable que se compren la DS o la PSP (aunque esta última no tiene el cáliz de lo que un gamer busca: el Stylus) y después van a ver que ni a palos vuelven a tocar un teclado y un mouse, a menos que sea para levantarse una minita en el MSN, jeje. ¡Saludos a todos y Keep On Gaming In The Free World!

Esa es, justamente, una de las filosofías que tratamos de difundir. Los juegos son eso, juegos, para divertirse. Los gráficos espectaculares son solamente un accesorio que no hace al juego, sino que se utiliza solamente como un extra para disfrutar el juego de otra manera. Ojalá todos los jugadores vivieran experiencias como la tuya. Acá nos pasa todo el tiempo, y hay días en donde más de la mitad de la redacción está con sus DS, mientras que la PC, la PS3 y la 360 descansan ignoradas en un rincón.

MANDANOS UN E-MAIL A:

CORREO@LOADED.VG

No ahorres saliva, o mejor dicho, teclado, y comentanos todas tus dudas, reclamos, quejas, acciones legales, consultas veterinarias y análisis del mercado bursátil. Nosotros te vamos a responder. Si queremos.

PARA PSP EN ESPAÑOL

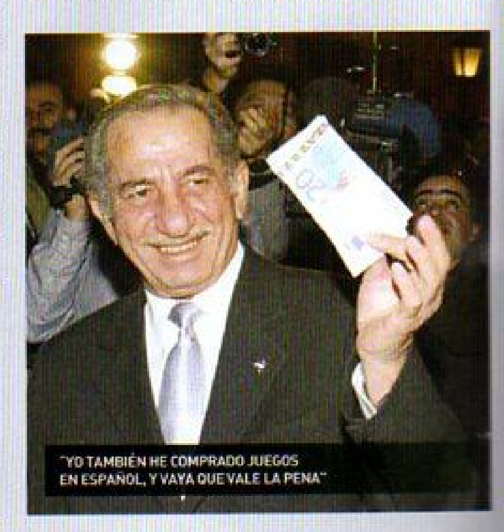
JOAQUIN SANCHEZ CORNEJO

¡Hola gente de Loaded! Les cuento mi breve odisea para comprar una PSP. Por fin poseía el dinero necesario para comprarme una, y un juego (que es bastante), me dirigí a 5 lugares y todos la tenían, pero me encontré con un inconveniente muy molesto. Había tan solo 6 o 7 juegos en la vidriera, nada más. Bueno, por lo menos estaban el MGS:PO y el FF:VII CC. Pero qué pasa cuando yo hago una breve pregunta como ¿Están subtitulados en español? Y recibo un seco NO. Yo no sé un comino de inglés, ¿cómo quieren que juegue así?

¡Ahora va un pedido que más que pedido es una súplica! ¡Por favor, hagan un Loaded Store o algo así para comprar los juegos en forma segura con un catálogo variado, y por supuesto, en un idioma entendible para los argentos que no saben inglés ni alemán ni japonés! Queremos español (subtitulos).

Desde ya muchas gracias, y me gustaría que tengan en un cuenta mi pedido.

La mayoría de los juegos de PSP cuentan con traducción al castellano, pero lamentablemente, esto casi siempre se aplica en los juegos que se distribuyen en Europa. La PSP es libre y corre cualquier juego, no importa el origen, así que podrías pedirle especificamente que te consigan la versión de los juegos de esa región. Claro que, se pagan en euros...



"YO TAMBIÉN HE COMPRADO JUEGOS EN ESPAÑOL, Y VAYA QUE VALE LA PENA"

¿Creías que faltaba algo? Creías bien.



Procesadores AMD Phenom™ X3 de triple núcleo.





Performance increíble, eficiencia inigualable y visualizaciones intensas. Nuevos procesadores AMD Phenom™ X3. Para pasar del Dual-Core, a la potencia de tres.

- Performance "phenomenal" para productividad avanzada y entretenimiento digital.
- Avanzado manejo de la energía para una alta eficiencia.
- Una increíble experiencia en High Definition combinado con Chipsets AMD 780-Series y placas gráficas ATI Radeon HD.

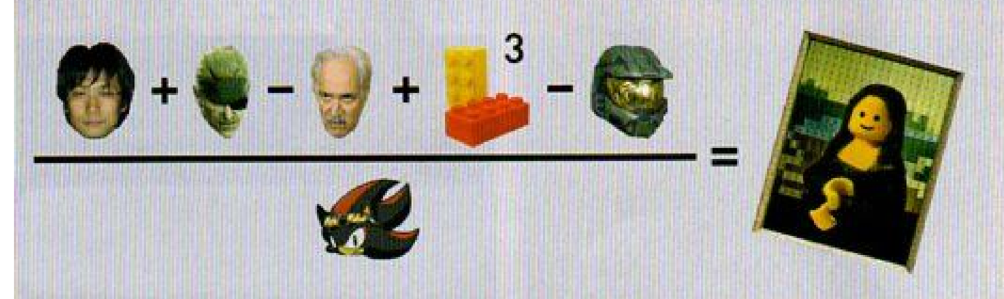


MGS4 CLASICO DE CLASICOS

RODRIGO MONTEMURRO

Desde siempre dudé con el hecho de que los videojuegos sean arte o no, que simplemente eran un elemento de entretenimiento. Pasé y amé profundamente en mi adolescencia a joyas como FF VII, o el primer y segundo Resident Evil, también el Silent Hill, y hasta el mismísimo Metal Gear Solid. Pero haber terminado el Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots me hace reconsiderar el hecho que los juegos sean arte o no. Es que con este juego volví a sentir eso que sentí cuando tenía 15 o 16, ese sentimiento inexplicable que tenemos los gamers cuando terminamos un buen juego, que es una sensación de felicidad mezclada con nostalgia. Este juego te da esa nostalgia en todo momento. Creo que esa es la mejor palabra para definirlo, y por más que Snake como personaje sea yanqui, el juego está cargado (por su origen japonés) del código Bushido del samurai.
Snake está todo el juego sabiendo que es su última misión. Él lo podría evitar yéndose a su casa a terminar sus días en paz, pero en vez de eso, enfrenta su destino como guerrero, sabiendo que le espera una muerte segura. Está triste por saberlo, y eso lo sabemos bien (sobre todo con el indicador de Psyque), pero aún así sigue adelante. Que un personaje de un videojuego, película o historieta transmita tan bien un sentimiento, es algo realmente increíble. Y la verdad, no creo que tenga algo que ver con la "Next-Gen" (¿Qué corno le ponen a la próxima tanda de consolas?). Ya desde el primer MGS, Kojima supo transmitir algo de ese sentimiento que rodea toda la saga.
En definitiva, creo que este Guns of The Patriots está a la altura del primer gran Metal Gear Solid, y que los juegos no son arte, pero con gente como Kojima detrás pueden aspirar llegar a serlo. Me encantó el análisis del número 47, se nota que Evil Ryu ama al Metal de verdad, y logró un gran artículo. Terminé el Metal, claro ¿Y ahora?

Y ahora, a esperar el Resident Evil 5, al menos eso es lo que está esperando Evil Ryu desde que terminó el Metal Gear Solid 4. Y es como decís, los buenos personajes son aquellos que generan en uno algún sentimiento, los que nos emocionan, y que tras terminar un juego, nos llenan de gratos momentos que queremos revivir. Por suerte, como en las películas, podemos volver a repetir la experiencia. Y por suerte, algunos (sino todos) también son considerados arte.



RECOMENDACION DE JUEGOS DE PC

DANIEL DUCA

Hola queridos amigos de Loaded, les escribo básicamente para pedirles algunas sugerencias. Tras mucho sacrificio y ahorro logré completar mi amada PC (AMD Athlon 64x2 4200, 2 GB RAM, disco de 250 GB, Motherboard Asus M2A-VM y ATI Radeon HD 3650) y necesito que me recomienden algunos juegos, porque la verdad que no sé bien por donde empezar, ya logré terminar los Need for Speed que tenía pendientes (menos el Prostreet, que me pareció malo), Gears of War, Overlord, Battlefront, Crysis, Call of Duty 4, Titan Quest y su expansión. Y la verdad que ya no sé qué jugar, estoy pensando en el Colin McRae DIRT, pero no se me logra ocurrir nada más, ya que para PC no salen tantos juegos como para las consolas.
Espero sus recomendaciones, y ¡gracias por darle tanta bola a la gente que los seguimos siempre mes a mes con la revista y los Podcast! ¡Sigan así que están cada vez mejor! ¡Mucha suerte!

Aunque eso tiene mucho que ver con el gusto de cada uno, te podemos mencionar varios juegazos existentes en PC que no están incluidos en esa lista, y de todos los géneros, como para que estés bien cubierto: Bioshock, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Lost Planet: Extreme Condition, Command & Conquer 3, Assassin's Creed, The Orange Box, World in Conflict, Unreal Tournament 3, RACE '07, Medieval II: Total War, Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Mass Effect y Rainbow Six Vegas 2.



PREGUNTAS VARIAS

RODRIGO AGRAZAR

Hola gente de Loaded, soy Rodrigo, y tengo 14 años. Les escribo para aclararme algunas dudas existenciales que tengo, y quizás hable en lugar de otros gamers:
1) ¿Saben de futuros planes para Titan Quest o Age of Mythology?

En el caso de Titan Quest, lamentablemente el estudio de desarrollo de ese título y su expansión The Immortal Throne -hablamos de Iron Lore-, cerró sus puertas el 19 de Febrero de este año, al no poder asegurarse los fondos necesarios para su siguiente proyecto, y todavía no hay noticias respecto de ninguna empresa que se haya hecho con los derechos de la franquicia, ni nada parecido. En cuanto a un nuevo Age of Mythology no hay noticias ni las habrá al menos por un buen tiempo, ya que Ensemble Studios -responsables tanto de esa serie como de Age of Empires- en este momento se encuentra trabajando en el desarrollo del estratégico en tiempo real basado en el universo de Halo, esto es, Halo Wars.

2) Precios aproximados de las guitarras para Guitar Hero, ¿son compatibles las versiones de un título para el otro, es decir, la de GH con GH2 y 3 y viceversa?

En Argentina, es más factible conseguir los juegos originales de Guitar Hero con la guitarra en vez de las guitarras originales sueltas, pero se pueden conseguir guitarras no oficiales compatibles con todos los Guitar Hero de PS2 a alrededor de los 80-90 dólares. Por otra parte, todas las guitarras de Guitar Hero son compatibles con todos los títulos de la serie.

3) En la sección de Media Center recomienden el último disco de Dragonforce (Inhuman Rampage) y ya que estoy les tiro el dato: el 26 de agosto lanzan el nuevo disco, que se llama Ultra Beatdown (por si no sabían), y en septiembre sale el disco llamado Dead Magnetic de Metallica.

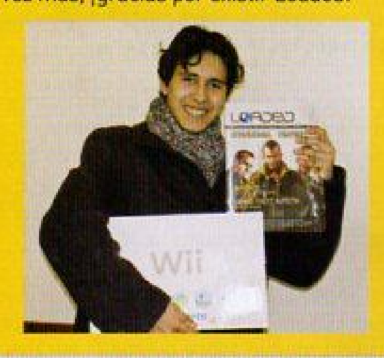
Por lo general en Media Center tratamos de incluir CDs de bandas de sonido (de juegos o películas), ya que sobre gustos musicales no hay nada escrito y es difícil conformar a todos. Pero para los metaleros de corazón son muy buenas tus recomendaciones (aunque hay que ver qué onda con el nuevo disco de Metallica, ya que sus últimos trabajos dejan bastante que desear).

4) El Creature Creator de Spore es re groso, lo bajé, lo probé y les digo que, para tener solo el 25% de las herramientas (el demo), las posibilidades son enormes. ¿Alguna idea de para cuando sale el Spore?

Spore sale a la venta el 7 de Septiembre de este año. A menos que lo vuelvan a retrasar, claro.

GANADOR DE LA WII
MATIAS BENITEZ

¡Hola muchachos de Loaded! ¿Cómo están? Mi nombre es Matías Benítez, tengo 18 años y soy el afortunado ganador de una Wii. Desde hace tiempo tenía ganas de escribirles, pero no me animaba. Son las 21:57 hs, acabo de llegar a mi casa con mi pequeña Wii, que pasé a retirar aproximadamente hace 6 horas atrás. Recuerdo que cuando la fui a retirar, conocí a una leyenda de los videojuegos; alguien a quien suelen llamar Rockman. Mi alegría fue tanta que casi no me dejaba decir alguna palabra propia, salvo las que me preguntaban en ese momento (bastantes difíciles por cierto, jeje). Luego de posar para algunas fotos y sentirme un modelo (como Ben Stiller en Zoolander), me puse a pensar en varias cosas juntas a la vez. Primero pensé en cómo habré salido en las fotos, y en segundo lugar, me puse a pensar en ustedes. Sí, en ustedes. Y luego de retirarme de ahí (tenías razón, parecía Bolsón Cerrado), fui hasta la parada de la línea 86. Luego de esperar como 30 minutos para que llegara el bondi y viajar parado todo ese recorrido hasta mi casa, decidí de una vez por todas escribirles para poder expresar lo que tenía ganas de decirles desde hace un largo tiempo. Y cuando digo un largo tiempo, me refiero desde aquel Noviembre de 1998. Sí, desde la antigua Next Level que tenía aquella gloriosa portada de Apocalypse (una lástima el juego), hasta la Next Level Extra que los vengo siguiendo, y nunca antes me animé a escribirles ¡Hasta el día de hoy, claro! Y luego de que ustedes desaparecieran por un tiempo, me sentía algo extraño. Ya no tenía la compañía de antes. Tenía que tratar de sobrevivir en un mundo sin una mano de mi querida revista. Fueron tiempos difíciles. Me sentía más solo que Squall, sin amigos. Hasta que una luz apareció. Una nueva revista que parecía estar dotada de superpoderes mágicos. Y una nueva esperanza volvió a resurgir en mí. Una esperanza que luego se transformó en fé. Y esa fé es para la nueva Loaded. Una revista con el mismo nivel que Gokú y Vegeta juntos. Una revista que cuando la leí, tuve una sensación de "Déja vu" (como Neo en la Matrix). Y me di cuenta que habían resucitado, como el ave Fénix, pero mi alegría no volvió a ser como antes. No, claramente me di cuenta de eso porque cuando los volví a leer, esa alegría prácticamente se había esfumado. Y creo que fue lo mejor, porque me sentía como un Digimon, al darme cuenta que había digievolucionado al nivel Mega. Y ese nivel era la pura felicidad en carne propia. Era tanta esa felicidad que justo, en ese momento, una basurita entró en mi ojo izquierdo y dejó caer una lágrima. Pero como ya lo había dicho el viejo Gandalf, "no todas las lágrimas son de tristezas"; y tiene razón. Por eso, con una mano en el corazón y con la otra mano sobre su revista, les doy las gracias por haber existido, les doy las gracias por darnos una felicidad terrible a todos los gamers de Argentina ¡Que no somos pocos, por suerte! ¡Y hasta aquí he llegado por hoy! No quiero seguir más, por respeto al espacio de la revista (y para no quedar como un maraca, je). Entiendo si tienen que recortar la carta. ¡Nos vemos, hasta siempre! Y una vez más, ¡gracias por existir Loaded!



Matías es el ganador del primer sorteo de Wii para los suscriptores de Loaded. La verdad, así da más que gusto entregarlos, con lectores tan atentos como él. Muchas gracias por tu carta, y por seguirnos desde esas épocas antediluvianas.

ASSASSIN'S CREED DE PC
DIEGO LOMBARDI

Hola gente, les saco un minuto de su tiempo ¿El Assassin's Creed de PC es directamente la Director's Cut Edition o hay dos versiones de PC? Bueno, los dejo continuar con la revista que fue, es y va a seguir siendo la mejor de todo el país!
PD: Hace 2 semanas me enteré que voy a ser papá! Si publican esto, le mandan un saludo a mi mujer, Clary y al baby futuro gamer-consumidor/a-de-Loaded ¡Un abrazo gente! Saludos.

Existen dos versiones de Assassin's Creed para PC, la regular y la Director's Cut, que incluye algunas misiones y objetivos extra. Felicitaciones por la buena noticia y un gran saludo a toda la familia.



EVIL RYU



CONOCIDO COMO	Manuel Silva
JUGANDO A...	el Word
SITIO MAS VISITADO	www.firstshowing.net

Presten atención a Tatsunoko vs Capcom, el nuevo juego de la serie "Versus" de los creadores de Street Fighter, que no solo le rompe en mil pedazos el trasero a Mortal Kombat vs DC Universe, sino que apela a la nostalgia de la primer generación de Otakus, tanto del anime, como de Capcom... ¡Lo espero aún con mas ansias que a Street Fighter IV!

SERPIENTE OILER



CONOCIDO COMO	Cesar Pereyra
JUGANDO A...	Ys: The Ark of Naphistim
SITIO MAS VISITADO	www.voidzone4.net

Siempre es un buen momento para retomar aquella aventura que dejamos abandonada a medio camino, seducidos por los cada vez más numerosos lanzamientos en las cada vez más numerosas consolas del mercado... Pero en algún lugar de nuestra mente, queda punzante la sensación de haber dejado algo inconcluso, un mundo por salvar que aguarda nuestra decisión, y de una vez por todas deberemos afrontar el peligro...

666



CONOCIDO COMO	Leandro Dias
JUGANDO A...	Civilization Revolution (XB360)
SITIO MAS VISITADO	thedarkknight.warnerbros.com

Como se imaginarán, la totalidad de este apartado va a estar dedicada a The Dark Knight. A esta altura ya no hay demasiado para decir, pero nunca está de más recordarles que: ¡¡VAYAN A VERLA, POR EL AMOR DE DIOS!!! Y si ya la vieron más de tres veces (es decir, lo normal), no se pierdan Wall-E, la nueva maravilla de Pixar.

NUESTRA REDACCIÓN
EN EL FRENTE

FAREH EL ELEGIDO

CONOCIDO COMO	Antonio Schmidel
JUGANDO A...	Battlefield: Bad Company (360)
SITIO MAS VISITADO	www.kongregate.com

Entre los zumbidos de bala no pude escuchar mucho lo que pasaba afuera. Sólo se que este mes me encontró sumergido en los escenarios multiplayer de Battlefield: Bad Company como hacía rato no viciaba. De paso empecé mi travesía por el mundo de los juegos músicales. Vamos por el nivel hard, aunque manqueando bastante...

TIO ERWIN



CONOCIDO COMO	Diego Hernán Bournot
JUGANDO A...	Civilization Revolution (XB360)
SITIO MAS VISITADO	www.oceansofkansas.com

Ya recuperado de la rinofaringitis que me tuvo tumbado buena parte del mes pasado, me pude volver a dedicar a aquello que saca a relucir mi doble personalidad: jugar videojuegos. Por un lado, pude sacarle lustre a mis habilidades de pensante general en Civilization Revolution, y por otro, dejé aflorar mi costado cabeza, y me la pasé corriendo a los tiros elefantes, leones, hipopótamos, rinocerontes y cocodrilos en Cabela's African Safari. Ni las palomas se salvaron...

NIGROMANTE



CONOCIDO COMO	Alejandro Nigro
JUGANDO A...	Final Fantasy Tactics A2 (DS)
SITIO MAS VISITADO	www.google.com.ar

Definitivamente me di cuenta que los managers de Futbol no son lo mio, y la salida del Final Fantasy Tactics para DS fue el impulso que necesitaba para tirar la toalla en el Manager Zone. Claro que Taice y Largo Embargo, quienes en un principio sufrieron las goleadas de mi equipo principiante, ahora se regocijan victoriosos detrás de sus monitores. Pero algún día Los Amigos del Balón van a regresar...

LARGO EMBARGO



CONOCIDO COMO	Daniel Herbón
JUGANDO A...	Space Invaders Extreme (DS)
SITIO MAS VISITADO	www.spaceinvaders.de

Desde acá rindo homenaje, después de 30 años de vida, al Space Invaders, y nada mejor para festejar el cumpleaños que la maravillosa versión 2008 que Square lanzó para DS y PSP. Sin perder su escencia y con toda la adrenalina de nuestros tiempos, atrapó inclusive a mi mujer (Raque) que no siendo tan fichinera, no pudo dejar pasar esta maravilla.

PATO



CONOCIDO COMO	Patricio Land
JUGANDO A...	Final Fantasy IV (DS)
SITIO MAS VISITADO	www.spirou.com

¡Mientras trato de conseguir algun hotelucho vacio en toda alemania sigo haciendo lugar en la mochila para guardar todo lo que voy a traerles de la Leipzig Game Convention '08!

ROCKMAN



CONOCIDO COMO	Facundo Mounes
JUGANDO A...	Soul Calibur IV (PS3)
SITIO MAS VISITADO	www.digireflex.net

Mientras sigo refinando mis habilidades fotograficas, además de asaltar Ebay en busca de varios accesorios, me cayó una sorpresa del cielo: Soul Calibur IV, una semana antes de su sálida. Para conmemorar, me tuve que pelear con Taice a ver quien se quedaba con la más pechugona de las chicas que acompañan esta sección. Ganó él (por poco margen), pero nadie me saca la "satisfacción" de jugar con Ivy todas las veces que quiera. Mmmh...

SISKOSILBER



CONOCIDO COMO	Damián Silberstein
JUGANDO A...	Halo 3 - GTA IV (XBox 360)
SITIO MAS VISITADO	www.comicscontinuum.com

Podria considerarse esta época del año como la más aburrida, porque mis series de cabecera (Battlestar Galactica y Lost) dijeron adiós hasta el 2009. Para colmo tenemos el parate del campeonato de primera división. Por suerte se estrenó la grandiosa película The Dark Knight, que pudo saciar la alta demanda que este batimaníaco tiene para cada producto que saquen de Batman. Por otro lado sigo jugando a la enorme cantidad de juegos de 360 que debo.

TAICE



CONOCIDO COMO	Gonzalo Daniel Ballina
JUGANDO A...	Tetsujin 28 Go (PS2)
SITIO MAS VISITADO	www.shinobi-news.com.ar

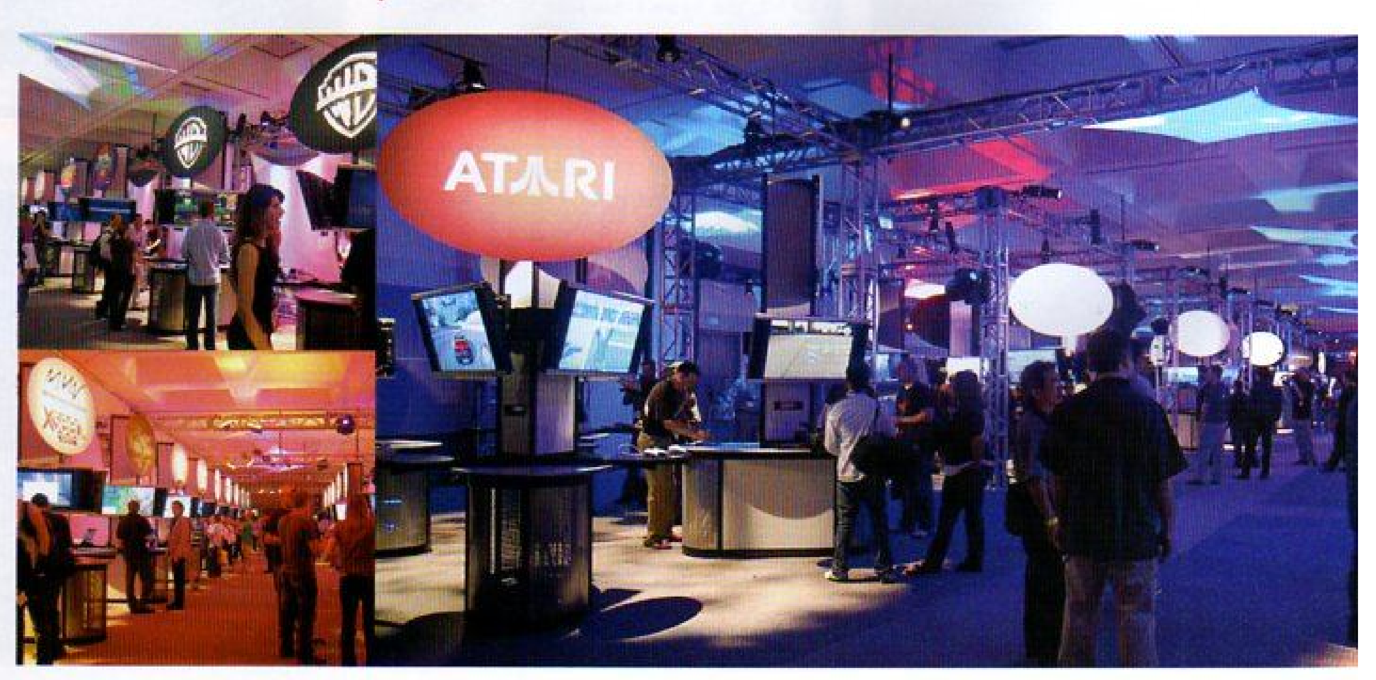
Tuve la oportunidad de jugar unas partidas bien chingonas al Soul Calibur IV contra mi archienemigo Rockman. Ya le tenía bronca de antes por usar el nick de mi personaje favorito de los videojuegos así que razones no me faltaban para darle una buena paliza. Pero no contaba con su experto manejo de Ivy, así que la cosas no salieron como lo planeado. Pero no importa, lo bueno es que todavía está Taki en el juego y mientras ella esté, siempre habrá un futuro...



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2008

Tras el puntapié inicial dado por las conferencias de prensa de Microsoft el lunes 14 y de Nintendo y Sony el 15, del 16 al 18 de Julio tuvo lugar en el LA Convention Center de Los Angeles, California, la edición 2008 de la E3 Expo, en la cual los grandes de la industria mostraron todo lo que nos ofrecerán en los próximos meses.

Pese a volver a Los Angeles -el año pasado se realizó en un hotel de Santa Mónica-, la E3 sigue siendo un evento mucho más elitista que los multitudinarios shows realizados hasta la edición 2005 de la misma. No obstante, la E3 sigue siendo un evento importantísimo, merced a la calidad y cantidad de material presentado por los representantes de la industria, tanto en cuanto a software como a hardware. Este fue sin duda un año en el que predominó el software sobre el hardware, ya que las consolas actuales aún se encuentran en su juventud (aunque sí se presentaron nuevas funcionalidades para las mismas, que entrarán en vigencia en los próximos meses). Pero con las confirmaciones de pesos pesado como Resident Evil 5, Fable II y Fallout 3, entre muchos otros, y anuncios impactantes como el de Final Fantasy XIII en Xbox 360, y MAG y God of War III en PS3 -más el innegable éxito del modelo de Nintendo-, podemos decir que la edición 2008 de la E3, pese a carecer de la escala de otras épocas, dejó mucha tela para cortar.



Conferencia pre-E3 de **Microsoft**

El lunes 14 de Julio, a las 10.30, hora del Pacífico (14.30, hora de Buenos Aires) con su Conferencia de Prensa pre-E3, Microsoft dió el puntapié inicial a la exposición E3 2008.


EL JUEGO CON LA CACA DE PAJARO MAS DETALLADA DE LA HISTORIA


OBLIVION CON CHUMBOS ¿QUE MAS SE PUEDE PEDIR?





Esta vez le tocó a Don Mattrick -que hizo el enroque con el ex Microsoft, Peter Moore- ser la cara visible de la empresa. La conferencia comenzó a toda orquesta, con muestras de la jugabilidad de títulos pesados, para pasar luego a mostrar el acercamiento de Microsoft al enfoque más casual y familiar de Nintendo.

La conferencia arrancó con mucha fuerza, con Don Mattrick, el vicepresidente senior de la división de Entretenimiento de Microsoft, presentando sucesivamente a diversos grupos de desarrollo, que mostraron lo mejor que la Xbox 360 tiene para ofrecer en los próximos meses.

La primera presentación correspondió a los capos de Bethesda Softworks, que presentaron Fallout 3, en una espectacular demo que mostró más de cuatro minutos de jugabilidad ininterrumpida, y de la cual sacamos las siguientes conclusiones: Fallout 3 luce sencillamente fantástico, y muestra con un enorme nivel de detalle la devastación sufrida por Washington DC. La interfaz es muy intuitiva, y las armas son extremadamente satisfactorias. Podremos combatir tanto "en tiempo real", como usando un sistema de puntería asistida que nos permite elegir en qué parte del cuerpo del enemigo queremos impactar, tras lo cual presionamos el botón de ataque y observamos el resultado. El juego, contará con contenido descargable exclusivo de Xbox 360 y Games for Windows.

Llega el turno de Resident Evil 5, presentado por su director, Jun Takeuchi, con unos cuatro minutos de gameplay, durante los cuales Takeuchi mostró cómo el personaje, Chris Redfield, iba despachando zombis, tras lo cual aprovechó para mostrar parte del juego cooperativo, con un segundo jugador tomando el control de Sheva. El juego sale el 13 de Marzo de 2009.

El tercer turno: Peter Molyneux, el capo de Lionhead Studios, que entró diciendo que "Fable II está terminado", tras lo cual mostró un video, en el cual pudimos observar a vista de pájaro el mundo en el que transcurre la trama del juego, con la caca de pájaro más detalladamente rendereada de la historia. A continuación, pudimos observar el modo cooperativo del juego, y una mecánica mediante la cual podremos hacer todo tipo de cosas con nuestro compañero, no solo combatir codo a codo.

Gears of War 2 fue presentado por Cliff Blezsinski, el cual dice que los Locust están de vuelta, hundiendo ciudades enteras a la vez. Una nueva sesión de juego cooperativo tiene lugar, esta vez de la mano de nuestros amiguetes Dom y Marcus, los cuales combaten contra una nueva serie de enemigos a cuál más mortífero, en un entorno de increíble devastación. La demo concluye con CliffyB diciendo que el juego contará con un nuevo modo de juego, Horde, en el cual deberemos resistir oleadas de enemigos cada vez más mortíferos.

Tras esta excelente primera media hora, Don Mattrick retornó al escenario, para dar paso a la parte "aburrida" del show: los números, de los cuales sacamos en limpio que este año la industria del entretenimiento interactivo proyecta un billón de dólares en ventas, que Xbox Live ya tiene 12 millones de miembros activos, y que Microsoft planea derrotar a la PS3 en cantidad de unidades vendidas a lo largo del ciclo de vida de ambas consolas.

Los siguientes 45 minutos correspondieron a John Schappert, que nos habló acerca de la nueva ola de crecimiento de los juegos, mencionando innovación, entretenimiento y experiencias sociales, todo lo cual forma parte de la "nueva experiencia de Xbox": un nuevo menú que incorporará Avatares -una suerte de "Miis"- en nuestra tarjeta de gamer, y con los cuales podremos crear grupos en Live, o "Live Partys", con los cuales compartir diversas experiencias, amén de presentar varios títulos para Xbox Live Arcade.

A continuación, Shane Kim nos llamó la atención sobre la salida a fin de año del primer episodio descargable de GTA IV, y nos dice que a fin de año, la Xbox 360 contará con un catálogo de 1.000 juegos, y más: trailers de Banjo Kazooie: Nuts & Bolts, Viva Piñata: Trouble in Paradise, Scene It!: Box Office Smash, (que usará en su jugabilidad el sistema de Avatares); y You're In The Movies, de Codemasters, un juego que hará uso de la cámara Xbox Live Vision al estilo de los juegos para Eyetoy de Sony.

La parte musical corrió a cargo en primer lugar de Kai Huang, el fundador de Red Octane, que habló de las bondades que incorporará Guitar Hero World Tour: el modo online Battle of the Bands, las 85 canciones que incorporará el juego en su lanzamiento, y el Studio Mode, que nos permitirá crear nuestros propios tracks y compartirlos online. El juego tiene como bandas exclusivas a The Eagles y Van Halen, y el nuevo disco de Metallica será exclusivo de la franquicia. A continuación, Huang le deja le lugar a Keiichi Yano, creador de Guitaroo Man y Elite Beat Agents, que nos presenta su nuevo juego, Lips. En este título de Karaoke dotado de micrófonos con LEDs en su empuñadura, podremos cantar las canciones de nuestra propia biblioteca musical, pudiendo incorporar al juego la música directamente desde nuestro iPod o Zune. Tras Lips, el CEO de Harmonix Music, Alex Rigopulos, anunció la lista completas de temas de Rock Band 2: 86 canciones, con temas de Megadeth, Metallica, Bob Dylan y AC/DC, más otros 20 temas como bonus.

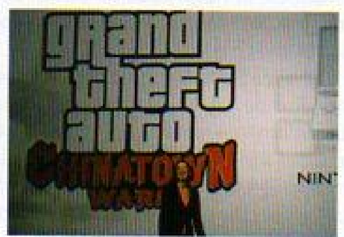
Y llegamos al final, para el cual Microsoft se reservaba lo mejor. Vuelve Shane Kim, y presenta a Yoichi Wada, el capo de Square-Enix, el cual presenta los nuevos juegos de Square para Xbox 360: Infinite Undiscovery, The Last Remnant y Star Ocean. Y cuando parecía que ya estaba todo terminado, la bomba: un trailer de... ¡Final Fantasy XIII para Xbox 360! Un anuncio shockeante, tanto para los usuarios de Xbox 360, como... para los de PS3. En definitiva, una conferencia que pese a la calidad del material presentado durante la primera media hora y a la bomba lanzada por el capo de Square-Enix al final, nos quedó un cierto sabor a poco: no estuvo mal, pero esperábamos más...



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2008

Conferencia pre-E3 de **Nintendo**

El evento comenzó con una desconocida ejecutiva, Cammie Dunaway, la nueva responsable de Marketing de Nintendo América, proveniente de Yahoo!




WII SPORTS RESORT: REGGIE DEMUESTRA, PERO NO TIENE COMPETENCIA



SHAUN LA TIENE CLARA ARRIBA DE LA TABLA, PERO HABLANDO ES UN MOMIA



MOMENTO DE LA EXCENTRICIDAD USUAL DE SHIGERU

Tomó la batuta de la presentación aclarando que "no es Reggie Fills-Aime" (el célebre y verborragico presidente de Nintendo de América), y presentó al pelirrojo Shaun White, el mayor exponente del snowboarding actual, quien montado a la Wii Balance Board, mostró en funcionamiento la misma con su próximo juego, Shaun White Snowboarding. Dunaway aclaró que el título saldrá en "exclusiva para Wii a final de año", una declaración extraña, ya que el juego también sale para PS3 y 360.

El siguiente en ocupar el escenario fue Satoru Iwata, el presidente global de Nintendo, quien disertó sobre las bondades de las franquicias ya impuestas, que están captando públicos que nunca antes habían tocado un juego. Satoru recalcó que el cambio de paradigma es el objetivo principal de Nintendo, y que lo están cumpliendo con creces, a la vez que le tiró una pequeña patada a Microsoft, diciendo que el resto de la industria trata de imitarlo.

Iwata le da paso a Katsuya Eguchi, el creador de Animal Crossing, quien a través de un video comenta la nueva iteración del juego social, subtitulada CityFolk, y que incluirá un micrófono para interactuar con amigos de todo el mundo.

El próximo en el podio es Reggie Fills-Aime, quien como siempre sale a resaltar la cantidad de dinero que hace Nintendo, y a mostrar gráficos de su superioridad económica y de ventas -al haber superado varios records, como la consola más vendida en su primer año de vida con la Wii- frente a las de sus adversarios.

Pero no todo es dinero, aunque Reggie quiera que sea así, por lo que pasó a presentar tres nuevos juegos: Star Wars: The Clone Wars -con la aclamada característica de poder controlar el sable láser con el Wiimote-; Rayman Raving Rabbids: TV Party, que utilizará el Balance Board; y Call of Duty: World at War, con modo cooperativo.

Dunaway vuelve al escenario para hablar de la DS, presentando un nuevo Guitar Hero: On Tour, (llamado Decades), Spore, Pokémon Rangers: Shadows of Almia para el 10 de Noviembre. Una sorpresa para DS: Grand Theft Auto: Chinatown Wars, del que solo mostraron un logo. Para terminar con la DS, Dunaway comentó que están probando ciertas funcionalidades de la portátil en lugares públicos como aeropuertos, para crear servicios especiales. Tendremos noticias sobre nuevas funcionalidades en noviembre.

Reggie retoma la escena, y presenta formalmente el tan mentado accesorio para aumentar la sensibilidad del Wiimote, el cual vendrá acompañado de la nueva versión de Wii Sports, apodada "Resort". Reggie y Cammie mostraron las bondades del sensor con varios minigames, el frisbee, un jet ski, y un duelo de kendo.

El escenario se oscurece, y un baterista aparece tocando en el aire, armado de Wiimote, Nunchuk, y Balance Board haciendo las veces de pedalera. Enseguida aparece Shigeru Miyamoto, utilizando un Wiimote como saxofón. Juntos presentan Wii Music, que nos permitirá tocar alrededor de sesenta instrumentos, pudiendo formar una banda de hasta cuatro jugadores y grabar lo que tocamos, cosa que demostraron en el escenario tocando el clásico tema de Super Mario Bros.

Solo diez títulos dijeron presente en la conferencia de Nintendo, en quizás una de las presentaciones menos entusiasta de la empresa.







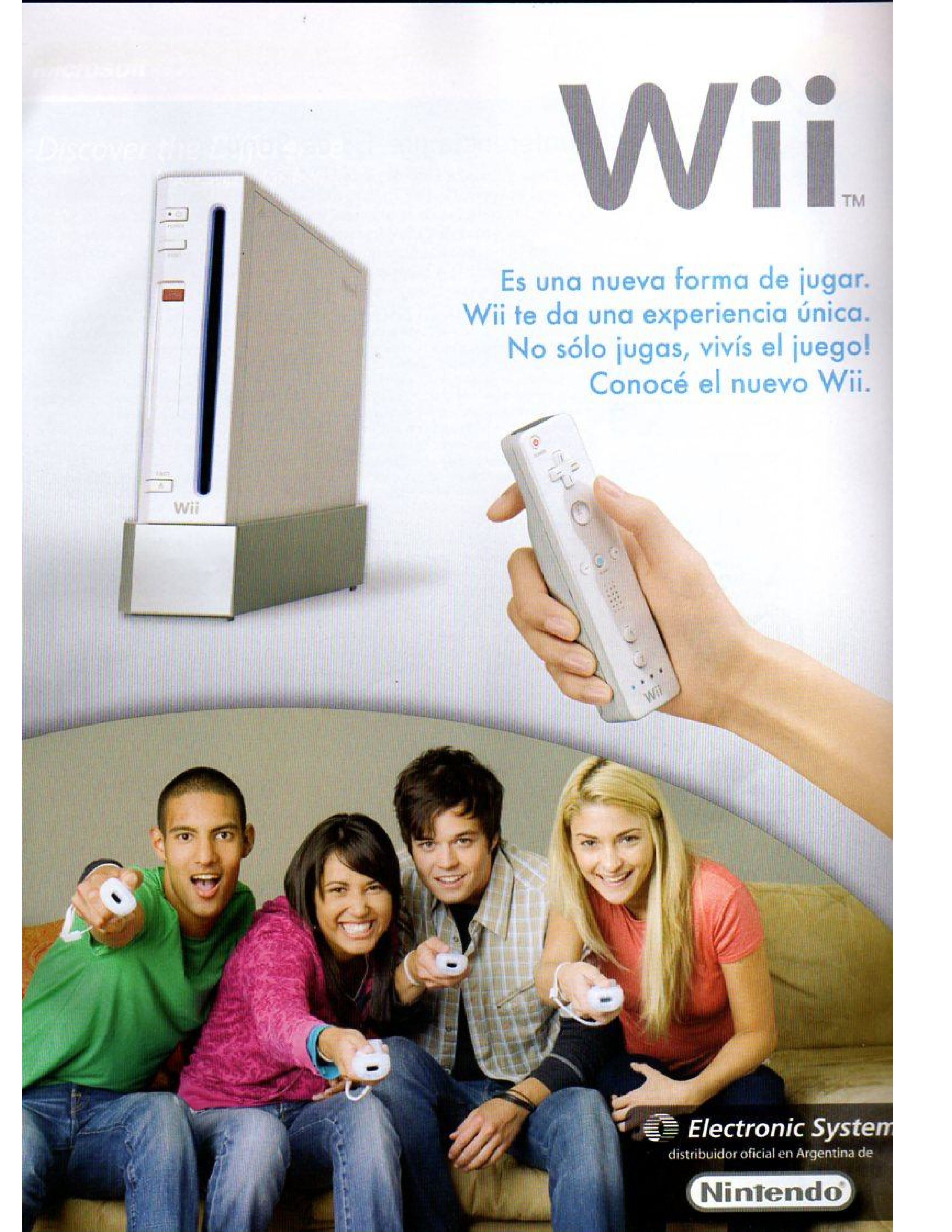
CORTITAS

Operation Flashpoint 2: se confirmó un modo multiplayer en cooperativo hasta ocho jugadores, acompañados de los clásicos Vs para 32 jugadores, donde estos podrán participar de batallas entre 256 soldados (el resto controlado por la IA)

Shigeru Miyamoto declaró estar convencido de que "la E3 no es más el evento para presentar juegos hardcore, ya que apunta ahora solamente al público casual". También confirmó que en muy poco tiempo tendremos novedades de un nuevo Pikmin.

KOTOR MMO: John Riccitiello, CEO de EA, confirmó que el juego masivo online de rol en el que Bioware se encuentra trabajando hace un buen tiempo, se trata en efecto de un nuevo Star Wars: Knights of the Old Republic.

Bungie Software se encontraba listo para anunciar un nuevo videojuego basado en el universo Halo, sin Master Chief, pero la presentación fue cancelada por Microsoft, debido a que no contaban con el tiempo necesario en su conferencia para dedicarle a tamaño anuncio.

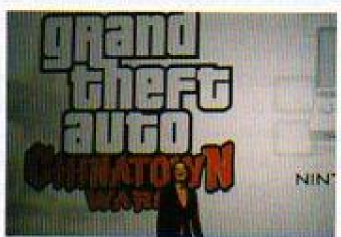


Wii™
Es una nueva forma de jugar.
Wii te da una experiencia única.
No sólo jugas, vivís el juego!
Conocé el nuevo Wii.
Wii
Electronic System
distribuidor oficial en Argentina de
Nintendo®



Conferencia pre-E3 de **Nintendo**

El evento comenzó con una desconocida ejecutiva, Cammie Dunaway, la nueva responsable de Marketing de Nintendo América, proveniente de Yahoo!




WII SPORTS RESORT: REGGIE DEMUESTRA, PERO NO TIENE COMPETENCIA



SHAUN LA TIENE CLARA ARRIBA DE LA TABLA, PERO HABLANDO ES UN MOMIA



MOMENTO DE LA EXCENTRICIDAD USUAL DE SHIGERU

Tomó la batuta de la presentación aclarando que "no es Reggie Fills-Aime" (el célebre y verborragico presidente de Nintendo de América), y presentó al pelirrojo Shaun White, el mayor exponente del snowboarding actual, quien montado a la Wii Balance Board, mostró en funcionamiento la misma con su próximo juego, Shaun White Snowboarding. Dunaway aclaró que el título saldrá en "exclusiva para Wii a final de año", una declaración extraña, ya que el juego también sale para PS3 y 360.

El siguiente en ocupar el escenario fue Satoru Iwata, el presidente global de Nintendo, quien disertó sobre las bondades de las franquicias ya impuestas, que están captando públicos que nunca antes habían tocado un juego. Satoru recalcó que el cambio de paradigma es el objetivo principal de Nintendo, y que lo están cumpliendo con creces, a la vez que le tiró una pequeña patada a Microsoft, diciendo que el resto de la industria trata de imitarlo.

Iwata le da paso a Katsuya Eguchi, el creador de Animal Crossing, quien a través de un video comenta la nueva iteración del juego social, subtitulada CityFolk, y que incluirá un micrófono para interactuar con amigos de todo el mundo.

El próximo en el podio es Reggie Fills-Aime, quien como siempre sale a resaltar la cantidad de dinero que hace Nintendo, y a mostrar gráficos de su superioridad económica y de ventas -al haber superado varios records, como la consola más vendida en su primer año de vida con la Wii- frente a las de sus adversarios.

Pero no todo es dinero, aunque Reggie quiera que sea así, por lo que pasó a presentar tres nuevos juegos: Star Wars: The Clone Wars -con la aclamada característica de poder controlar el sable láser con el Wiimote-; Rayman Raving Rabbids: TV Party, que utilizará el Balance Board; y Call of Duty: World at War, con modo cooperativo.

Dunaway vuelve al escenario para hablar de la DS, presentando un nuevo Guitar Hero: On Tour, (llamado Decades), Spore, Pokémon Rangers: Shadows of Almia para el 10 de Noviembre. Una sorpresa para DS: Grand Theft Auto: Chinatown Wars, del que solo mostraron un logo. Para terminar con la DS, Dunaway comentó que están probando ciertas funcionalidades de la portátil en lugares públicos como aeropuertos, para crear servicios especiales. Tendremos noticias sobre nuevas funcionalidades en noviembre.

Reggie retoma la escena, y presenta formalmente el tan mentado accesorio para aumentar la sensibilidad del Wiimote, el cual vendrá acompañado de la nueva versión de Wii Sports, apodada "Resort". Reggie y Cammie mostraron las bondades del sensor con varios minigames, el frisbee, un jet ski, y un duelo de kendo.

El escenario se oscurece, y un baterista aparece tocando en el aire, armado de Wiimote, Nunchuk, y Balance Board haciendo las veces de pedalera. Enseguida aparece Shigeru Miyamoto, utilizando un Wiimote como saxofón. Juntos presentan Wii Music, que nos permitirá tocar alrededor de sesenta instrumentos, pudiendo formar una banda de hasta cuatro jugadores y grabar lo que tocamos, cosa que demostraron en el escenario tocando el clásico tema de Super Mario Bros.

Solo diez títulos dijeron presente en la conferencia de Nintendo, en quizás una de las presentaciones menos entusiasta de la empresa.







CORTITAS

Operation Flashpoint 2: se confirmó un modo multiplayer en cooperativo hasta ocho jugadores, acompañados de los clásicos Vs para 32 jugadores, donde estos podrán participar de batallas entre 256 soldados (el resto controlado por la IA)

Shigeru Miyamoto declaró estar convencido de que "la E3 no es más el evento para presentar juegos hardcore, ya que apunta ahora solamente al público casual". También confirmó que en muy poco tiempo tendremos novedades de un nuevo Pikmin.

KOTOR MMO: John Riccitiello, CEO de EA, confirmó que el juego masivo online de rol en el que Bioware se encuentra trabajando hace un buen tiempo, se trata en efecto de un nuevo Star Wars: Knights of the Old Republic.

Bungie Software se encontraba listo para anunciar un nuevo videojuego basado en el universo Halo, sin Master Chief, pero la presentación fue cancelada por Microsoft, debido a que no contaban con el tiempo necesario en su conferencia para dedicarle a tamaño anuncio.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2008

Conferencia pre-E3 de **Sony**

Y le llegó el turno a Sony de contestar al picante anuncio de Microsoft... Luego de tomar el escenario Jack Tretton, comenzamos a recibir un resumen de la historia de las consolas de la empresa, haciendo hincapié sobre el hecho de que los mejores juegos de cada generación aparecieron a lo largo de la vida útil de la misma, y no todos al principio. ¿Para qué esto? Pues para dejar en claro (en realidad lo repetiría a lo largo de toda la conferencia) de que este 2008 será el año de la PS3, y que lo mejor está por venir.









A la hora de comenzar el repaso por el portfolio de la empresa, arrancamos con la primera exclusividad que tuvo la consola, cuya segunda parte está al caer: Resistance 2, y un video de jugabilidad que nos enseñó una adrenalínica escena en terrazas, luchando contra un leviatán tamaño Godzilla. Remarcable realmente el nivel de detalle conseguido.

Nos dejaron con ganas de más, e inmediatamente nos quisieron inducir al sueño con los números de ventas y proyecciones de la empresa, que además de mostrar el crecimiento de los productos de Sony durante los pasados años, sirvieron para hacer una amena presentación de Little Big Planet, otra apuesta fuerte de la compañía para este año. Así, mediante un nivel generado en el juego, se nos fueron presentando gráficos de barras, demostraciones ocultas, y anuncios creados con el complejo editor del juego, que iban apareciendo a medida que el título era jugado en vivo por un asistente.

Llegó el turno de dedicarle tiempo a la PS2, donde quedó más que en claro que Sony no tiene intenciones de abandonar todavía a la consola, y para ello prometen la salida de más de 130 títulos a lo largo del año, entre los que podemos destacar Star Wars: The Force Unleashed, Mercenaries 2: World in Flames, Yakuza 2, Warriors Orochi 2 y Singstar Vol.2.

La red... PSN... La razón de ser de la compañía pensando en el futuro... El motivo por el cual han cancelado inclusive pesados proyectos, por el simple hecho de no estar orientados al juego online. Los principales anuncios, vinieron de la mano de un sistema de acceso único global para cada usuario, a implementarse, el sistema de descarga y alquiler de películas, (que se encuentra actualmente disponible), una revisión a lo que podemos esperar de Home (incluídas algunas salas temáticas de juegos como Warhawk o Uncharted), y el anuncio de varios juegos descargables, entre los que se destacaron FAT Princess (sí, una princesa que engorda), Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic, Crash Commando, Pixel Junk Eden, Siren Blood Curse y Pain Amusement Park. El desatacado vino de la mano de Ratchet & Clank Future: Quest for Booty, que se tratará de una continuación a Tools of Destruction, más corta, pero totalmente descargable, con los valores de producción de un título AAA, y por la módica suma de 15 dólares.

Cuando arribamos a la PSP, se tomaron solamente unos minutos para mostrarnos algunos de los más esperados títulos por salir de la consola, como Midnight Club L.A. Remix, Patapon 2 o Locoroco 2, para luego sorprendernos con el anuncio de un Resistance para la portátil, que se llamará Retribution, y adoptará la modalidad de un juego de acción en tercera persona. La primera impresión fue impresionante.

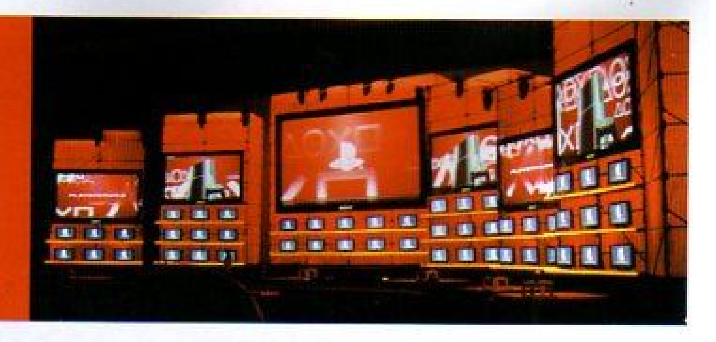
Para terminar a PlayStation 3, y Tretton nos abarajó con el anuncio de un modelo de 80GB. de la consola, de iguales características que el de 40 actual, a un precio de U$S 400. Y después llegamos al plato fuerte... God of War 3, presentado en sociedad por primera vez. O al menos eso creímos, porque tan solo pudimos presenciar un trailer cortísimo del amigo Kratos en medio del usual quilombo y destrucción al que nos tiene acostumbrados. A continuación tuvimos la presentación de otro juego promisorio de la consola: Infamous, donde controlaremos a un personaje con poderes especiales, que por el momento luce realmente impresionante.

Y al final de todo, llegamos a lo que terminaría siendo el broche de oro de la conferencia, el anuncio de un juego de tiritos online. Pero no cualquier juego, sino que MAG: Massive Action Game, tal su nombre provisorio, se tratará de un título de combate dividido en escuadrones de 8 jugadores, al estilo Socom, pero con la particularidad de soportar batallas hasta entre 256 personas, algo terriblemente promisorio y monstruoso. Sin lugar a dudas, uno de los nombres a seguir de cerca de cara al futuro.

Sin más que reportar desde estos lados, cerramos una conferencia que, sin sacudirnos el piso, logró con su cometido de informar, mostrar, y presentar alguna que otra cosilla interesante.



Durante buena parte de la conferencia, Jack Tretton hizo historia, y se la pasó hablando de lo grosa que es Sony, trayéndonos todo el camino desde el lanzamiento de la PSX hasta el presente de la PS3.



Microsoft

Discover the Difference
Microsoft Hardware



Microsoft
SIDEWINDER
mouse

Sorprendé a tus enemigos.



Gears of War



Halo 2



Mouse Habu



Reclusa Keyboard



Xbox 360
Wired Controller



Xbox 360
Wireless Controller

Visitanos en www.microsoft.com/argentina/hardware



Los Juegos

ALPHA PROTOCOL

OBSIDIAN ENTERTAINMENT / SEGA / FEBRERO DEL 2009



Una de las gratas sorpresas fue Alpha Protocol, un juego del que sabíamos poco y nada más que su nombre, y que se tratará de un rol de acción, bien al estilo Mass Effect. Las similitudes van más allá, ya que se promete un árbol de diálogos muy exhaustivo también, con decisiones que afecten constantemente el curso de la aventura, permitiéndonos incluso el acceso a determinadas habilidades y sectores que, de haber elegido otra charla, no estarían disponibles. En la demo presentada pudimos conocer a Michael Thorton, el héroe ex-CIA, y ver un poco más de su jugabilidad, que permitirá abrirnos pasos a los tiros, o de manera más pasiva. Obviamente que a la hora del combate, la combinación de habilidades con reflejos promete generar un cóctel adictivo, con algunos poderes, requiriendo incluso que ejecutemos alguna combinación de botones o movimientos especiales.

BAYONETTA

PLATINUM GAMES / SEGA / 2009 (A CONFIRMAR)



Se trata de un título bastante desconocido, que por el momento luce increíblemente promisorio. Bayonetta nos pondrá en la piel de una muchacha que puede adoptar la forma de ángeles, aunque a la hora de la lucha estará armada hasta los dientes. La mejor forma de pensar este juego, es como un Devil May Cry clásico, ya que su director es ni más ni menos que Hideki Kamiya, responsable de la primer entrega de Dante.

La demo presentada nos mostró un poco del combate en todo su esplendor, que incluirá un vasto repertorio de armas, poderes mágicos y movimientos especiales, con un look muy particular, mezcla del mentado DMC, con un poco de God of War.

DRAGON AGE: ORIGINS

BIOWARE / ELECTRONIC ARTS / PRIMER TRIMESTRE DEL 2009

Uno de los proyectos más ambiciosos y misteriosos de Bioware, que durante el transcurso de la exposición confirmó que este juego de rol aparecerá también en consolas, aunque unos meses después del lanzamiento en PC.

Lo que pudimos ver en la demo presentada, nos dejó más que ilusionados, y se tratará de un rol al estilo Baldurs Gate, donde podremos formar party con hasta otros 3 personajes. Visualmente luce sencillamente impresionante.

HALO WARS

ENSEMBLE STUDIOS / MICROSOFT / PRIMERA MITAD DEL 2009



La expo volvió a presentar un poco más del esperado estratégico, que debería andar por las últimas etapas de desarrollo, aunque resulta extraño que sigamos sin conocer su fecha específica de lanzamiento. En la demo presentada, pudimos probar un poco del apartado cooperativo, que serán niveles exclusivos, en los cuales podremos jugar hasta entre 3 amigos a cumplir sus objetivos. El control se ajusta de manera sencilla al pad de la Xbox 360. Y tan solo son necesarios unos minutos para aprender a seleccionar, mover, y hacer atacar a nuestras unidades. Claro que el juego soporta un nivel mayor de profundidad, mediante la alteración de controles, y el manejo de recursos con el D-Pad, aunque lo visto ha mostrado una excelente implementación de los complejos controles de un estratégico, a la consola de Microsoft. Visualmente luce glorioso, con el universo Halo recreado a la perfección, y la sensación de estar controlando batallas en gran escala contra los Covenant es algo que entusiasmará a los fanáticos por mucho tiempo.

I AM ALIVE

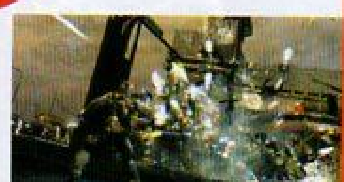
UBISOFT / UBISOFT / OTOÑO DEL 2009



Ubisoft, en su conferencia de prensa propia, presentó el trailer de una nueva propiedad intelectual, llamada I am Alive, que se tratará de un survival horror de acción, ubicado en una Chicago en ruinas. Nuestra tarea será la de llegar al por qué de tamaña destrucción, con un recurso natural tan común como el agua transformado en algo más preciado que el oro. La apuesta de Ubisoft con respecto a este título, es la de entregar un juego en el cual la gente deba tomar decisiones constantemente, que afecten no solamente la vida del personaje principal, sino también la de todos aquellos que lo rodean.


Enchulame La Play
LEVEL UP
YOUR GAMING EXPERIENCE
La línea más completa
de accesorios para playstation.
GARBARINO
FRÁVEGA
MEGATONE
MUSIMUNDO
compumundo
EL MUNDO DEL JUGUETE
www.levelupworld.com





INFAMOUS

SUCKER PUNCH / SCEA / MEDIADOS DEL 2009

Sin lugar a dudas, una de las mayores sorpresas de la E3 fue Infamous, un título que parecía ser un juego más de acción en tercera persona con poderes sobrenaturales, pero que lo mostrado cambió radicalmente nuestra percepción. Básicamente, porque se tratará de un juego ubicado en una ciudad abierta, donde nosotros seleccionaremos los caminos a seguir, como así también lo bueno o malos que deseamos ser. El principal elemento sobrenatural en Infamous será la electricidad, pero habrá varios poderes relacionados a ella, que dependerán precisamente de las buenas y malvadas decisiones que tomemos en nuestro deambular por la ciudad. También vimos que tendremos muchas secuencias de plataformas, ya que nuestro héroe Cole parece ser un dotado natural a la hora de escalar edificios. En definitiva, una gran temática, súper poderes, archi enemigos, una jugabilidad abierta, escenarios colosales, y un aspecto visual deslumbrante, es lo que hace suponer que este Infamous pueda transformarse en una de las grandes exclusividades de Playstation 3 de cara al 2009



KILLZONE 2

GUERRILLA / SCEA / FEBRERO DEL 2009

La novia que se hace desear. Killzone 2 hace años que viene coqueteando con todos, y en esta E3 volvimos a tener noticias del shooter en primera persona. Datos por ejemplo de su multiplayer, que soportará un sistema de progreso y desbloqueo de armas e ítems al estilo Call of Duty 4 (12 rangos, 46 medallas, y más de 100 estadísticas diferentes para registrar). También habrá clases diferentes, como médicos, espías e ingenieros. Inclusive podremos mezclar clases, y los equipos se dividirán en escuadrones, para batallar conjuntamente en alguno de los 8 mapas escalables a diferente cantidad de jugadores (máximo 32) que incluirá el juego. Sony promete organizar torneos online, que agruparán a clanes, y contarán con un sistema de reputación diferente, el cual será "apostado" mediante los mismos clanes. Sin lugar a dudas que será un gran juego, esperemos que tanta espera y tantos retrasos hayan valido la pena.



MIRROR'S EDGE

EA DICE / ELECTRONIC ARTS / FINALES 2008

Uno de los título más revolucionarios en mucho tiempo promete ser este Mirror's Edge, un juego de acción en primera persona con muchos condimentos de saltos, escaladas, acrobacias a gran altura, y cosas por el estilo. El mayor desafío de tamaña empresa serán sus controles, y en ese sentido pudimos por fin probar como será todo, dando cuenta de una simplicidad pasmosa. ¿Cómo resumir todo? Pues de manera contextual. Además del uso del stick izquierdo para movernos, y el derecho para mirar (la manera tradicional), dos botones serán suficientes para realizar todas las acrobacias. Con uno realizaremos acciones para subir (saltar, trepar, escalar, etc.), mientras que con el otro lo haremos para bajar (deslizarnos, desprendernos, caer y rodar, etc.). Impresionante por donde se lo mire, este título bien podría ser definido como un Prince of Persia en esteroides, ya que haremos la clase de movimientos clásica del príncipe, pero llevadas aún más al extremo, y con la majestuosidad e inmersión que puede proveer una vista en primera persona.



PRINCE OF PERSIA

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT / FINALES DEL 2008

Gran apuesta la de Ubisoft respecto de esta importante franquicia. Con el asunto de sus retocados gráficos aún generando polémicas entre los defensores y los detractores de este cel shading principesco, la expo sirvió para mostrarnos realmente como viene la mano. Principalmente aprendimos mucho sobre Elika, nuestra nueva compañera, que sera controlada por la IA, y que tendrá una vital importancia a lo largo de la aventura. Ella nos ayudará a sortear obstáculos, nos guiará cuando nos extraviemos en el masivo mundo abierto, y hasta batallará a nuestro lado, ayudándonos a lograr algunos combos realmente interesantes. En el lado del combate justamente vimos el otro gran cambio, ya que al volver a las raíces del 1 contra 1, se nota un aspecto de lucha mucho más estratégico y cinemático, donde el timing y la selección de golpes tendrá un papel preponderante.



RESISTANCE RETRIBUTION

SONY BEND / SCEA / OTOÑO DEL 2009

Este es sin lugar a dudas EL título para esperar en PSP el año que viene. Dueño de unos gráficos impresionantes, la historia es la de un muchacho que, luego de tener que matar a su propio hermano víctima de la transformación quimera, jura no párar hasta acabar con todos los centros de transformación humanos de estos aliens.

La jugabilidad será muy semejante a la del juego de PS3, aunque adoptando una modalidad en tercera persona. Todavía queda mucho por ver, pero lo visto ya nos ilusiona, y mucho.



PROJECT ORIGIN

MONOLITH / WARNER BROS INTERACTIVE / FINALES DEL 2008

La segunda parte de F.E.A.R. ha venido sembrando incertidumbre a lo largo de este tiempo. Es bueno entonces poder haber asistido en la E3 a una demo de semejante valores de producción, que hicieron renacer nuestras esperanzas en este título. En la demo pudimos ver nuevamente a la aterradora Alma, unos cuantos años mayor, haciendo de las suyas nuevamente. La jugabilidad ha adoptado ahora el sistema de vida regenerativo, dejando de lado la clásica barra de energía, lo que parece una medida lógica, teniendo en cuenta el elevado nivel de realismo de la inteligencia artificial, que no solamente ahora buscará escondite, sino que incluso crearán sus propias barricadas y escudos. Otra consecuencia de esto, será que ahora podremos lastimar a los enemigos, y dejarlos inconscientes . Claro que podremos ahora recibir tiros por la espalda, de enemigos que no estaban todo lo muertos que esperábamos. Lo más llamativo, unos poderosos trajes estilo robot que podremos calzarnos, como si de unos mechas se tratara.



RESIDENT EVIL 5

CAPCOM / CAPCOM / 13 DE MARZO DEL 2009

El esperadísimo título de Capcom mostró algunas cosas muy interesantes, como por ejemplo su modo cooperativo, ya sea con dos jugadores al mismo tiempo, o con 1 solo jugador intercambiando entre Chris y Sheva, los personajes jugables. El control será prácticamente igual al de la anterior entrega, con algunas pequeñas diferencias, como una grilla de acceso rápido para poder cambiar de armas o ítems con velocidad. El modo cooperativo también nos tendrá constantemente pendientes del otro personaje, ya que si bien será de enorme ayuda en la aventura, cuando los zombies lo alcancen, deberemos correr a su rescate. En definitiva, vimos más de lo que esperábamos, y conocimos unos cuantos detalles que solamente sirvieron para inyectarnos más ansias.



RESISTANCE 2

IMSOMNIAC GAMES / SCEA / 4 DE NOVIEMBRE DEL 2008

Una de las apuestas fuertes es la de Sony para transformar a esta franquicia en una de sus estrellas. Los muchos minutos de jugabilidad mostrado en la E3, nos dejaron esperando mucho de este título, que ha sufrido una reestructuración estética notable respecto de la primer parte. Las escenas de acción nos vieron batallando contra un leviatán de decenas de pisos de alto. Resistance 2 probablemente sea lo que Call of Duty será cuando esté ambientado en el futuro.



STAR WARS: THE CLONE WARS

KROME STUDIOS / LUCASARTS / FINALES DEL 2008

Todo el mundo habla de The Force Unleashed, pero también tenemos que tener en cuenta a este título, basado en la popular serie animada, y la película próxima a estrenarse. Se tratará de un juego de acción plena, en el cual tendremos que batallar blandiendo nuestros Wiimotes como sables láser. La Wii es capaz de plasmar maravillosamente la esencia de la serie, y los movimientos (normales y especiales) que podremos realizar con el Wiimote, hacen suponer que se trate de uno de los juegos de peleas más ambicioso, y uno de los proyectos a tener en cuenta para este año.



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

LUCASARTS / LUCASARTS / 16 DE SEPTIEMBRE DE 2008

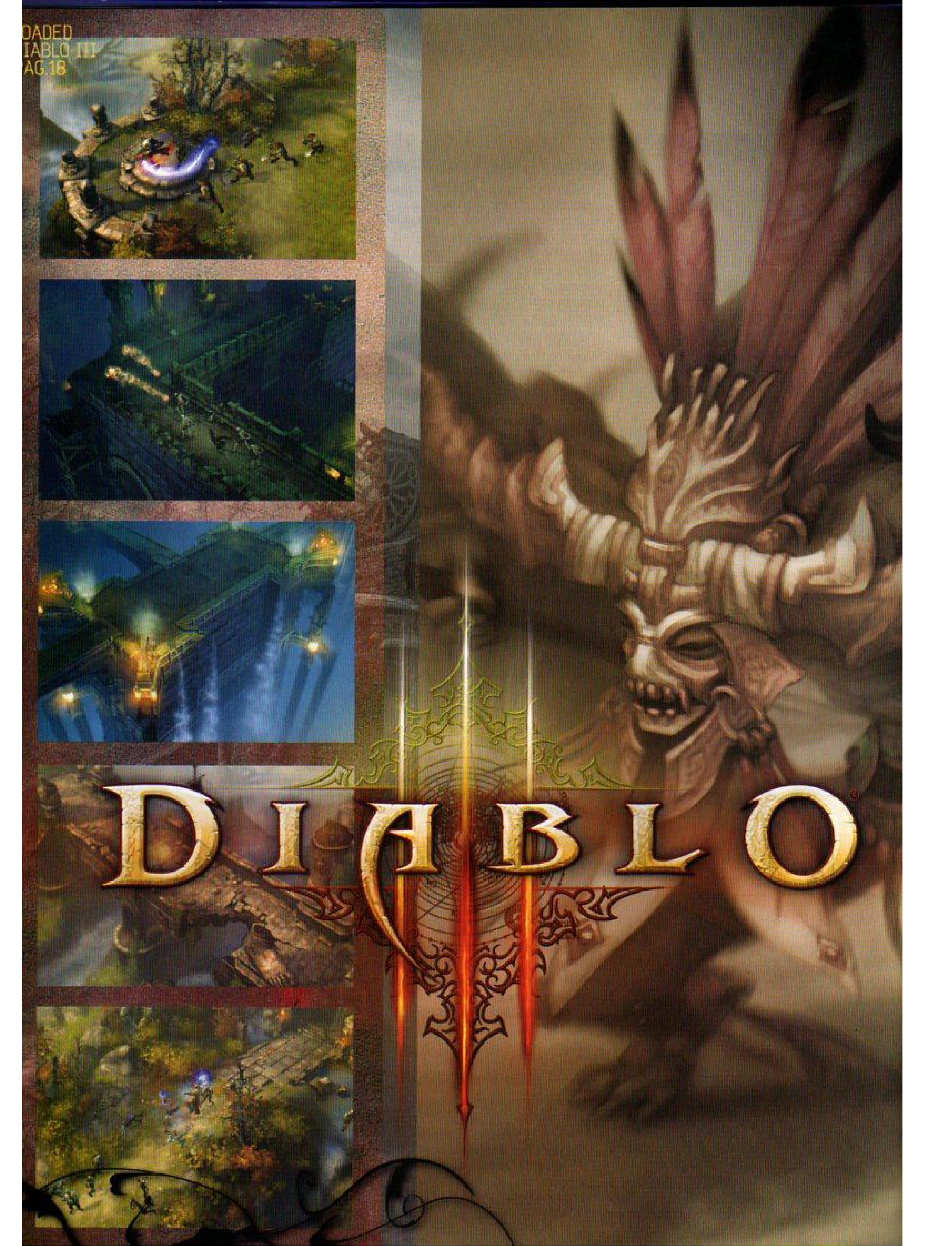
Pudimos presenciar en el evento una versión casi final del esperado título de Lucas, y la verdad que todo luce y corre tan espectacular como lo imaginamos, potenciando a este juego como uno de los grandes títulos del 2008. Impresionante por donde se lo mire, haciendo uso intensivo del motor físico Euphoria, The Force Unleashed incorporará 8 poderes Jedi del lado oscuro, y más de 20 ataques diferentes con nuestro sable láser.



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

CRYSTAL DINAMICS / EIDOS INTERACTIVE / 18 DE NOVIEMBRE DEL 2008

La bella Lara volvió a decir presente en la expo, esta vez en la busca del mítico martillo de Thor. La demostración mostró algo de los controles que podemos esperar en Underworld, como así también de introducción a los escenarios de Méjico, Tailandia y el Polo Norte, que contarán con áreas subterraneas ocultas (de ahí el nombre Underworld). También se prometieron inmensos escenarios abiertos, donde nosotros podremos elegir el camino para sortearlos. En cuanto al apartado visual, si bien luce muy bien, no se nota por el momento una gran mejora en cuanto a lo visto anteriormente. De cualquier forma, la gente de Crystal Dinamics dice que esto recién es una "pre alfa", y que el entorno gráfico está en pleno desarrollo.



OADED
IABLO III
AG.18
DIABLO

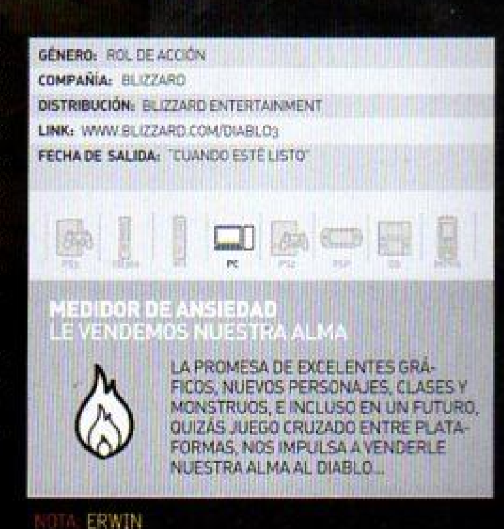
En la industria de los videojuegos, pocas empresas tienen la chapa suficiente como para hacer eventos propios, y más aún, que los mismos sean éxitos rotundos, fuera de Sony, Nintendo y Microsoft, situadas en un lugar de privilegio por ser los fabricantes de las plataformas mismas en las que corren los juegos. Entre las empresas que solo se dedican a crear juegos, podemos mencionar a Square-Enix, Ubisoft, y Blizzard, la cual celebra no uno, sino dos eventos anuales: BlizzCon y el Blizzard Invitational.

Y es que esta empresa se ha sabido ganar una legión de leales seguidores, merced a ser, al igual que Rockstar Games, un estudio con un historial de cuasi perfección en cuanto a la calidad de sus lanzamientos. La política de Blizzard, de sacar muy pocos juegos, bien espaciados y pulidos al máximo -como ellos dicen, "saldrá cuando esté listo"-, que nunca bajan de la categoría de clásicos, naturalmente no puede ser empleada por cualquier estudio, pero en su caso funciona de maravilla.

Blizzard siempre acostumbra emplear sus eventos para revelar el desarrollo de sus nuevos títulos -y de hecho, nos invitó a un evento realizado hace poco tiempo en México con motivo de la presentación de World of Warcraft y su expansión The Burning Crusade para América Latina, más información acerca de esto en el próximo número-. Y tras el anuncio de Starcraft II en el Invitacional 2007 de Seúl, y de World of Warcraft: Wrath of the Lich King en la BlizzCon '07, fuertes rumores comenzaron a correr por la red, indicando que Blizzard se hallaba trabajando en una nueva entrega de la serie Diablo. Finalmente, en el seno del Blizzard Invitational 2008, celebrado el pasado mes de Junio en el Porte de Versalles Exposition Center de París, Francia, se efectuó el esperado anuncio: la gente de Blizzard confirmó oficialmente no sólo que efectivamente está trabajando en Diablo III, sino que lo ha hecho durante los últimos cuatro años, preparando el juego para su debut en PC y Mac "solo por ahora", con el plan de publicarlo en un más amplio espectro de plataformas más adelante. A continuación, los detalles...

El argumento, presentado en forma del diario de Deckard Caín -inicialmente conocido como "Cain The Elder", es uno de los personajes clásicos del universo de Diablo, un venerable anciano que sobreviviera a la destrucción del poblado de Tristán por el ataque de los demonios en el primer título de la saga, y nos da consejos y nos ayuda a identificar las características mágicas de los items conseguidos en combate- nos cuenta que han pasado dos décadas desde que Diablo, Mephisto y Baal recorrieran el mundo de Santuario, buscando someter a la humanidad a la esclavitud, y dejando a su paso un sendero de desolación y muerte; pero pese al tiempo transcurrido, las heridas dejadas por la maldad de esta trilogía de demonios aún laten dolorosamente, y la gente trata de olvidar la antigua pesadilla, muchos de ellos, negando incluso que los horribles acontecimientos que vimos en Diablo y Diablo II tuvieron lugar, argumentando que son tan solo leyendas, o que algún moho en el pan o un agente contaminante indujo a la gente a tener horribles alucinaciones.

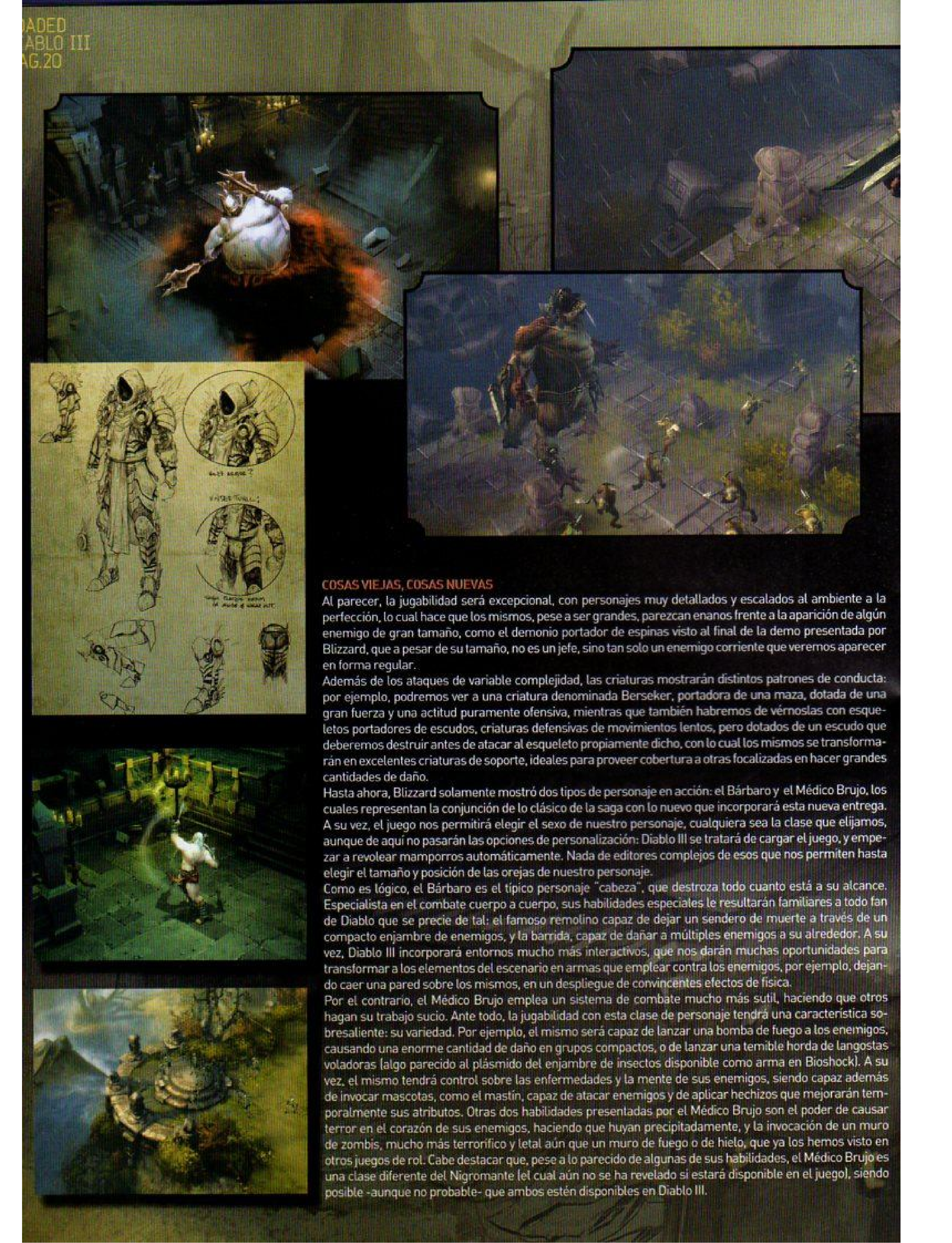
Cuando el sabio Deckard Caín -que ha preferido no olvidar- regresa a las torturadas ruinas de la catedral de Tristán en busca de señales de un nuevo despetar del mal, un cometa se estrella en el lugar exacto en el cual Diablo entrara en el mundo de los mortales. Este cometa es portador de un terrorífico presagio, anunciando a los héroes de Santuario que nuevamente ha llegado la hora de defender su hogar de los poderes de los Infiernos Abrasadores, así como de los mismísimos caídos del Cielo.



NOTA: ERWIN

La presentación del trailer

Antes que nada, el trailer presentado en el Blizzard Invitational se merece un párrafo aparte. El mismo comienza con la típica ambientación ominosa, enmarcada por música tétrica. Las imágenes son excelentes y muestran escenarios enormemente variados, con más de una locación urbana. A su vez, se nota mucho que la gente de Blizzard ha ampliado la paleta de colores empleada en los dos títulos anteriores, con la idea de otorgar a los gráficos una mayor variedad, sin perder la escencia gótica característica de la serie. Entre las escenas presentadas, destacan un campo de batalla poblado de soldados y máquinas de guerra, así como un escenario nocturno, iluminado por una enorme luna.



COSAS VIEJAS, COSAS NUEVAS

Al parecer, la jugabilidad será excepcional, con personajes muy detallados y escalados al ambiente a la perfección, lo cual hace que los mismos, pese a ser grandes, parezcan enanos frente a la aparición de algún enemigo de gran tamaño, como el demonio portador de espinas visto al final de la demo presentada por Blizzard, que a pesar de su tamaño, no es un jefe, sino tan solo un enemigo corriente que veremos aparecer en forma regular.

Además de los ataques de variable complejidad, las criaturas mostrarán distintos patrones de conducta: por ejemplo, podremos ver a una criatura denominada Berseker, portadora de una maza, dotada de una gran fuerza y una actitud puramente ofensiva, mientras que también habremos de vérnoslas con esqueletos portadores de escudos, criaturas defensivas de movimientos lentos, pero dotados de un escudo que deberemos destruir antes de atacar al esqueleto propiamente dicho, con lo cual los mismos se transformarán en excelentes criaturas de soporte, ideales para proveer cobertura a otras focalizadas en hacer grandes cantidades de daño.

Hasta ahora, Blizzard solamente mostró dos tipos de personaje en acción: el Bárbaro y el Médico Brujo, los cuales representan la conjunción de lo clásico de la saga con lo nuevo que incorporará esta nueva entrega. A su vez, el juego nos permitirá elegir el sexo de nuestro personaje, cualquiera sea la clase que elijamos, aunque de aquí no pasarán las opciones de personalización: Diablo III se tratará de cargar el juego, y empezar a revolear mamporros automáticamente. Nada de editores complejos de esos que nos permiten hasta elegir el tamaño y posición de las orejas de nuestro personaje.

Como es lógico, el Bárbaro es el típico personaje "cabeza", que destroza todo cuanto está a su alcance. Especialista en el combate cuerpo a cuerpo, sus habilidades especiales le resultarán familiares a todo fan de Diablo que se precie de tal: el famoso remolino capaz de dejar un sendero de muerte a través de un compacto enjambre de enemigos, y la barrida, capaz de dañar a múltiples enemigos a su alrededor. A su vez, Diablo III incorporará entornos mucho más interactivos, que nos darán muchas oportunidades para transformar a los elementos del escenario en armas que emplear contra los enemigos, por ejemplo, dejando caer una pared sobre los mismos, en un despliegue de convincentes efectos de física.

Por el contrario, el Médico Brujo emplea un sistema de combate mucho más sutil, haciendo que otros hagan su trabajo sucio. Ante todo, la jugabilidad con esta clase de personaje tendrá una característica sobresaliente: su variedad. Por ejemplo, el mismo será capaz de lanzar una bomba de fuego a los enemigos, causando una enorme cantidad de daño en grupos compactos, o de lanzar una terrible horda de langostas voladoras (algo parecido al plásmido del enjambre de insectos disponible como arma en Bioshock). A su vez, el mismo tendrá control sobre las enfermedades y la mente de sus enemigos, siendo capaz además de invocar mascotas, como el mastín, capaz de atacar enemigos y de aplicar hechizos que mejorarán temporalmente sus atributos. Otras dos habilidades presentadas por el Médico Brujo son el poder de causar terror en el corazón de sus enemigos, haciendo que huyan precipitadamente, y la invocación de un muro de zombis, mucho más terrorífico y letal aún que un muro de fuego o de hielo, que ya los hemos visto en otros juegos de rol. Cabe destacar que, pese a lo parecido de algunas de sus habilidades, el Médico Brujo es una clase diferente del Nigromante (el cual aún no se ha revelado si estará disponible en el juego), siendo posible -aunque no probable- que ambos estén disponibles en Diablo III.



El video completo de la demo lo podés ver en Loaded.vg

[illegible] OF HEALTH

Emplear habilidades será mucho más sencillo que en las anteriores entregas de la serie, ya que Diablo III contará con un nuevo sistema de combate y una nueva interfaz, con una prevalencia del uso de las habilidades sobre el de las pociones.

¿Cómo es eso? En Diablo III, pese a formar parte de la jugabilidad, las pociones tendrán una importancia menor que en las dos anteriores entregas de la saga, en las que, básicamente, podíamos vencer a cualquier jefe bebiendo una poción de salud detrás de la otra. Para cambiar esto, se implementaron dos modificaciones: en primer lugar, se incorporaron a la jugabilidad globos de salud, que son dejados por los enemigos derrotados. Estos globos incrementarán el nivel tanto de nuestra barra de salud, como el de aquellos que estén jugando con nosotros, en caso de tratarse de una partida cooperativa. La idea es lograr que el juego sea más continuo, y nos movamos hacia adelante permanentemente, y en el caso de una partida cooperativa, que los jugadores se muevan en grupo, ya que, no importa quién sea el que agarre las esferas de salud, todos los que se hallen a su alrededor se beneficiarán del efecto. A su vez, una nueva barra de habilidades, que tendrá una ubicación similar al antiguo cinturón de pociones, nos brindará un acceso mucho más rápido a nuestras habilidades, permitiendo cambiarlas al voleo, pudiendo incluso emplear la rueda del mouse para acceder a ellas más rápidamente aún. De esta forma, podremos incluso jugar solamente con el mouse, dejando de lado el teclado por completo. Un efecto que los desarrolladores no mencionaron, pero que salta a la vista, es que en modo cooperativo, gracias a este sistema, cualquier jugador será capaz de "tanquear" de forma efectiva, no importando a qué clase pertenezca su personaje.

Bestiario



Muerto viviente esquelético:

Como les mencionamos antes, los esqueletos serán parte importante del bestiario de Diablo III, y muy peligrosos debido a su tendencia a atacar en número, habiendo incluso algunos de ellos capaces de portar un gran escudo con el cual se defenderán a ellos mismos y a los que los rodean y que se focalizan en producir daño.



Cultor oscuro

Depravados cultistas, devotos de dioses oscuros que exigen sacrificios humanos, torturan a sus víctimas antes de ocasionarles una horrenda muerte mediante un terrorífico puñal curvo.



Caminante nudoso

Viles criaturas místicas, procedentes de otro plano existencial, que solo pueden sustentar su existencia en nuestro mundo absorbiendo energía vital de personas y animales. Estos espantosos seres han tomado la apariencia de los árboles para engañar a sus presas, consumiéndolas para enriquecer sus reservas de poder oscuro. Los caminantes nudosos se mueven pesadamente, y se dice que algunos emanan un hedor nauseabundo que envenena a sus víctimas.



Khazra

Otra criatura que puebla el mundo de Diablo III en grandes cantidades, los kazhra u hombres cabra (también presentes en Titan Quest bajo el nombre de sátiros) son antiguos seres humanos transformados en mutantes mediante la magia, y empleados en la guerra como fuerza de choque.

CADA VEZ, UNA EXPERIENCIA DIFERENTE

Como en las anteriores entregas de la saga, el azar seguirá siendo un factor muy importante en Diablo III: con el objetivo de lograr que cada vez que jugamos la experiencia sea diferente, no solo los dungeons estarán creados al azar, sino que los programadores incorporaron monstruos, tesoros y eventos guionados, todo ello generado de forma aleatoria.

Al respecto, la gente de Blizzard se halla trabajando duramente no solo para crear una enorme variedad de monstruos, sino también de items diferentes, incluidas corazas "a medida" para cada tipo de personaje, y aunque no lo especificaron, creemos que existirán sets completos, que una vez completados otorgarán increíbles bonus en combate. A su vez, todos estos items serán claramente distinguibles no solo en el inventario, sino a en nuestro personaje y a simple vista, con efectos bien definidos en las armas encantadas con fuego, hielo o electricidad.

Respecto de los eventos "scripteados" al azar, los mismos se revelan como una de las mayores mejoras a la saga: por ejemplo, en una sesión de juego, podremos llegar a una zona en la que existirá una caravana que debemos escoltar hasta una zona segura. La segunda ocasión, quizás solo haya una horda de monstruos que deberemos eliminar para abrirnos paso, y quizás en la tercera vez que pasemos por el mismo lugar, encontraremos una cabaña llena de zombis, junto con un libro o un pergamino que nos contará una tétrica historia acerca del destino de los habitantes originales de ese lugar maldito. Sin duda, este sistema nos asegura que nunca una partida será igual que la anterior, y proveerá un nivel de inmersión nunca antes visto en la serie.



DETALLES, DETALLES...

Aunque sabemos que la campaña en modo cooperativo será una parte importantísima de Diablo III, aún no está claro cuál será el máximo de jugadores que podrán participar de una sesión de juego. Si bien el máximo teórico es de ocho, Blizzard ya ha anunciado que el número definitivo estará determinado en base a qué es lo mejor para el jugador, y que probablemente sea inferior a este máximo teórico.

El modo "hardcore" -un modo de juego en el cual nuestro personaje sufre la muerte definitiva- de seguro estará presente en el juego, dada la popularidad de la que gozara en Diablo II. Por otra parte, respecto del "nivel secreto de las vacas", la gente de Blizzard declinó de hacer comentarios.

Un detalle respecto de la interfaz: Jay Wilson, el diseñador jefe, anunció que la misma no será personalizable -algo esencial, por ejemplo, en World of Warcraft- sino fija.

El juego ofrecerá la posibilidad de jugar por Battle.net (el servicio online de Blizzard) en forma "drop-in / drop-out", esto es, podremos meternos en una partida en progreso y salir de ella cuando queramos, sin que ello afecte a los que permanezcan en la misma. Aunque naturalmente el juego no tiene aún una calificación, la gente de Blizzard avisa que el mismo se mantendrá fiel al historial de la saga, de calificaciones categoría "M" (Mature) en Estados Unidos, y de PEGI 16+ en Europa.



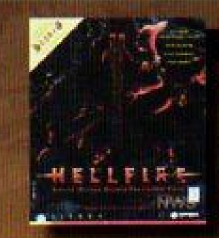


LA SAGA DIABLO



DIABLO

Desarrollado por Blizzard North, el juego que diera origen a la saga salió a la venta en enero de 1997. Ambientado en el reino de Khanduras -parte del mundo de Santuario-, nos hacía tomar el control de un héroe en su intento por acabar con el Señor del Terror, surgido en las profundidades subterráneas del pueblo de Tristrán. Con su sencilla pero enormemente adictiva jugabilidad de acción y rol, que nos permitía encarnar un guerrero, un ladrón o un hechicero, se convirtió en un clásico instantáneo.



DIABLO: HELLFIRE:

Esta expansión lanzada por Sierra el mismo año que el juego original nos encomienda la tarea de entrar a la guarida del demonio Na-Krul y eliminarlo. La novedad incorporada a la jugabilidad del original es la adición de una nueva clase, el monje, así como la posibilidad de trotar.



EL MUNDO DE DIABLO III

Tanto el universo en el que se desarrolla la trama de Diablo III como las criaturas que lo habitan, han sido reveladas por Blizzard en forma de un informe relatado en primera persona por un personaje llamado Abd al-Hazir, un renombrado historiador, erudito y caballero, que ha aceptado la tarea sin precedentes de investigar y recopilar información sobre los moradores de este mundo. Hasta ahora, dos son las locaciones reveladas, Nueva Tristán y Caldeum, y la historia de Abd al-Hazir nos habla de la gente de este mundo.

Sobre las ruinas de Tristán -el pueblo donde por primera vez se liberara el Señor del Terror-, se asentó un grupo de mercaderes, deseosos de sacar partido de los aventureros atraídos por las leyendas de los tesoros ocultos en las profundidades de las catacumbas de la antigua catedral donde diera comienzo la invasión de los demonios. Con el tiempo, este asentamiento se convirtió en la ciudad de Nueva Tristán, pero desde que la catedral fuera saqueada por completo, los aventureros y viajantes dejaron de acudir, y Nueva Tristán ha entrado en un periodo de decadencia, habiéndose convertido en un grupo de deprimentes chozas.

Caldeum es un entorno urbano, según cuenta la historia, "la más soberbia ciudad de Kehjistán y la capital comercial del mundo entero". Pero esos tiempos están quedando atrás. El orgullo que en su día se tuvo en esta gran ciudad se ha tornado deslustrado y gris, y la corrupción traída por los nobles escapados de Kurast -la gran ciudad destruida por los demonios en Diablo II- está ensuciándolo todo, favorecida por la muerte del emperador Hakan y el ascenso al trono de su inútil hijo. Ahora, el estado de los oprimidos, que deben vivir en los peores tugurios, y las peleas diarias entre el Zakarum y la clase de los magos de Caldeum, generan una situación explosiva, que sin duda estallará cuando el mal vuelva a invadir la tierra, y las hordas de demonios se agolpen a las puertas de la ciudad...

Diablo III ha estado en desarrollo por cuatro años aproximadamente, y en este momento cuenta con un equipo de producción de 50 a 55 personas, de acuerdo a Jay Wilson, el director del juego.

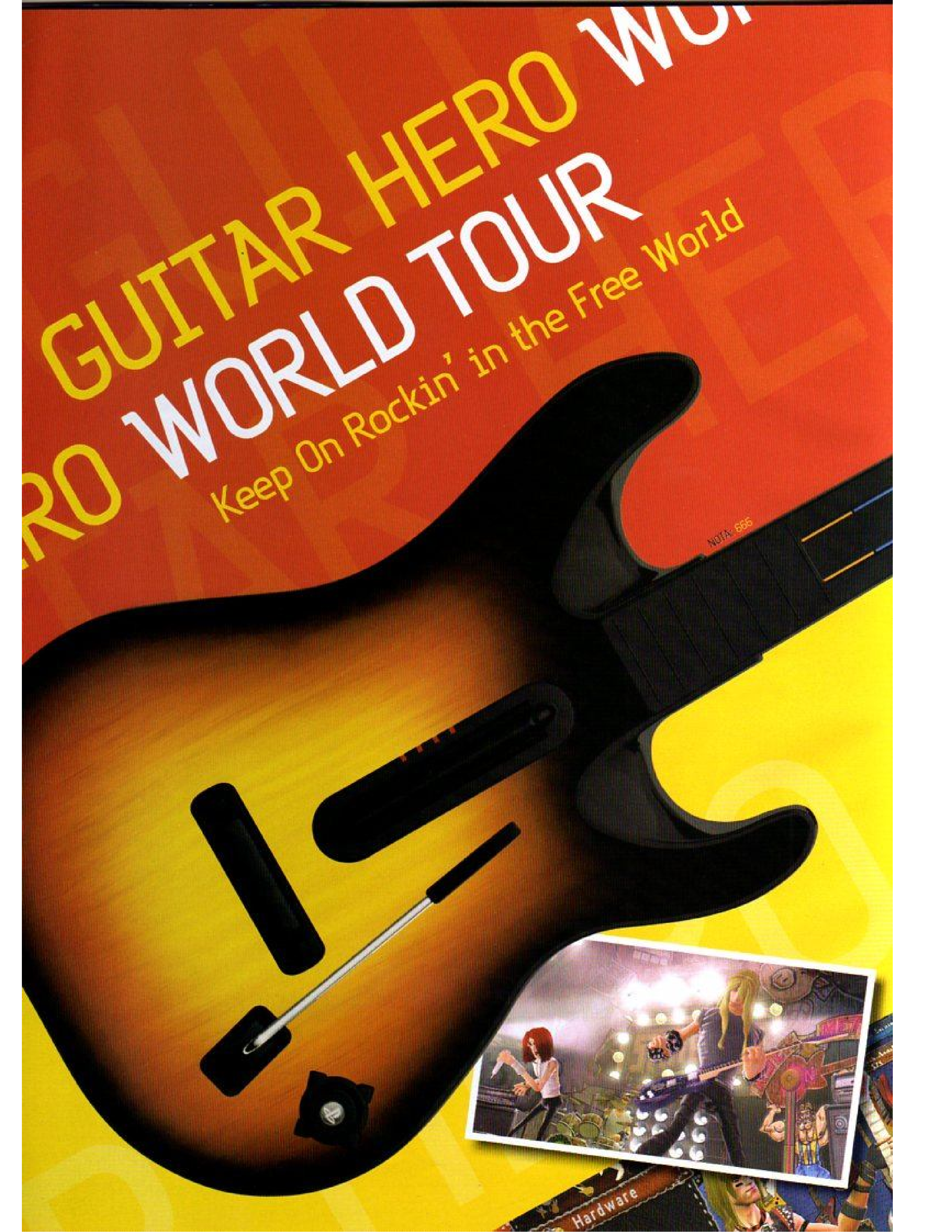
Aunque aún muchos detalles se desconocen, como la cantidad de clases que habrá disponibles en el juego, o cuáles de las presentes en Diablo II estarán disponibles en esta tercera entrega, de cuántos actos constará la trama, y muchísimas cosas más, lo que hemos podido ver del juego es más que suficiente para dictaminar lo que es evidente: que Blizzard se prepara para entregarnos otro clásico con todas las letras, y una cosa más: que va a haber que tener paciencia, porque el mismo, como siempre, saldrá recién "cuando esté listo".

DIABLO II

La resurrección del Señor del Terror es narrada en este excepcional título, uno de los juegos más adictivos de la historia, merced a su clásica jugabilidad de acción y rol, la generación de recompensas al azar, y la posibilidad de jugar gratis en Battle.net, el servicio online de Blizzard. Constando de cuatro actos con una ambientación diferente cada uno y cinco clases diferentes -Nigromante, Amazona, Bárbaro, Hechicera y Paladín-, vió la luz en Junio de 2000.

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

La expansión oficial de Diablo II, lanzada en Junio de 2001, incorporó dos nuevas clases, el Asesino y el Druida, y un quinto acto ambientado en el monte Arreat, en el que debíamos acabar con Baal, el último Señor del Mal sobreviviente, hermano de Diablo y Mephisto.


GUITAR HERO WO
RO WORLD TOUR
Keep On Rockin' in the Free World
NOTA: 666
Hardware



Los juegos musicales que utilizan periféricos externos para emular la sensación de estar tocando un instrumento no son algo nuevo en el maravilloso mundo de los videojuegos. Desde hace varios años que pueden observarse, incluso en nuestro país, diversos títulos de este tipo, que poco a poco fueron estableciendo un género totalmente nuevo y apartado de los cánones más clásicos.

GÉNERO: MUSICAL
COMPAÑÍA: NEVERSOFT
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
LINK: WWW.NEVERSOFT.COM
FECHA DE SALIDA: ÚLTIMO CUARTO DE ESTE AÑO

PS3 XBOX360 WII PC PS2 PSP DS MOVIL

MEDIDOR DE ANSIEDAD
YOU ROCK!

LUEGO QUE SE DIERAN A CONOCER LOS PRIMEROS DETALLES DE ESTA NUEVA ENTREGA, NO PODEMOS ESTAR MÁS ENTUSIASMADOS, PERO RESTA SABER HASTA QUE PUNTO LOGRARÁ SUPERAR LA EXPERIENCIA QUE NOS SEGUIRÁ BRINDANDO ROCK BAND.

Por lo general la mayoría de la gente recién comenzó a conocer estos títulos con el enorme éxito que tuvieron las sagas Dance Dance Revolution y Pump it Up! hace tan solo unos años. Pero la historia de este género es mucho más compleja, ya que la primera explosión supo darse una década atrás con los hermosos productos lanzados por Konami. No vamos a detenernos demasiado en esta etapa, sino que vamos a avanzar unos años para remontarnos a la salida del primer Guitar Hero, cortesía de Harmonix y Activision. Ese lanzamiento obtuvo una popularidad pocas veces vista previamente, logrando estar en boca de todos hasta la actualidad. Con el tiempo fueron saliendo nuevas versiones, como la excelente segunda parte, y cuando parecía que ya lo habíamos visto todo, salió al mercado un duro competidor llamado Rock Band -también cortesía de Harmonix, luego de abrirse de Activision-, que introducía al paquete un micrófono y una batería, además de la clásica guitarra. Gracias a este último, éxito en ventas, el género supo dar un nuevo paso hacia delante, permitiéndole al jugador disfrutar de las bondades del rock junto con varios amigos, intentando emular la sensación de estar tocando en vivo con una banda.
En este nuevo marco, los nuevos responsables de la saga Guitar Hero debían hacer algo para renovarse, ya que el jugador promedio comenzaba a sentirse limitado con la posibilidad de utilizar solamente una guitarra de plástico. Las posibilidades que ofrecía y sigue ofreciendo Rock Band son demasiado amplias, como para poder ser combatidas únicamente con la introducción de nuevas canciones o modos de juego. El reciente Guitar Hero: Aerosmith es la prueba más fehaciente de lo que intentamos exponer. De este modo, se caía de maduro que el arribo de una nueva entrega iba a estar acompañado de varias modificaciones y agregados, entre los que se destacan la introducción de una batería y un micrófono. Y fue así nomás como luego de varias especulaciones finalmente la gente de Neversoft dio a conocer lo que será Guitar Hero: World Tour, un juego que planea revolucionar una vez más el género musical.



The Four Horsemen. Como bien dijimos, la primera gran noticia que todo fanático de la saga debe conocer está relacionada con la inclusión de dos nuevos instrumentos en la franquicia, así como de una reforma bastante importante en la tradicional guitarra. A continuación analizaremos uno por uno dichos instrumentos, destacando las principales características de cada uno de ellos, aclararamos que tanto la guitarra como la batería, en su versión para Wii, tendrán espacios disponibles para introducir un Wiimote. No así el micrófono que se conectará vía USB en las tres versiones.

Guitarra.
El primer cambio que puede apreciarse a simple vista es meramente estético. Muchos recordarán los problemas legales que hubo con Gibson, por lo que el diseño de la guitarra es bastante libre, a pesar de que en líneas generales no se aleja demasiado de los modelos más tradicionales. También puede destacarse un aumento en lo referente al peso de este instrumento, para de ese modo asemejarse un poco más a la sensación de colgarse una guitarra de verdad. En la zona del clavijero puede apreciarse un detalle mayor, por lo que al parecer la parte superior de la guitarra contará con más peso. Habrá que ver hasta que punto este detalle, en principio menor, modifica la jugabilidad, pero fundamentalmente el precio, que ya de por sí era elevado para quienes vivimos en Argentina.
Pasando directamente a las modificaciones que afectan directamente el apartado jugable, la más importante a priori es la introducción de una superficie táctil debajo de los clásicos cinco botones que hacen las veces de traste. Esto marca una diferencia con respecto a Rock Band, ya que este último introdujo otra serie de botones en vez de una superficie totalmente diferente. La función primaria de este agregado tiene que ver con la posibilidad de acercar la experiencia a la que puede disfrutarse al tocar un solo y, en especial, la de hacer slap con un bajo. De esta forma quedarán cubiertos dos importantísimos movimientos como el sliding y el tapping. Si son fanáticos de los Red Hot Chili Peppers podrán experimentar la sensación de sentirse Flea en sus casas gracias a esta superficie táctil.
El resto de las modificaciones son una reinvención de botones previamente existentes en las guitarras. Los clásicos botones "Back" y "Start" de Xbox 360 ahora estarán incorporados a un puente ubicado debajo de la "Strum Bar", o barra de rasgueo. Además de estética, la función del puente entra en juego al momento de activar la Energía Estrella tan solo rozándolo con la mano. Recordemos que anteriormente el método era bastante más rústico, ya que se debía levantar la guitarra. Y si bien seguirá estando presente dicho movimiento, quienes nunca llegaron a acostumbrarse podrán respirar aliviados. La otra modificación tiene que ver con el D-Pad, ahora transformado en una perilla similar a un potenciómetro y cuyas funciones serán determinantes más que nada al momento de crear nuevas canciones.
Por último, resta decir que esta nueva guitarra será inalámbrica, y que las versiones previas serán compatibles con Guitar Hero: World Tour, aunque muchas de las funciones nuevas quedarán afuera. Razón suficiente como para ir ahorrando unos pesos.

Otra revelación de último momento surgida en la E3: los instrumentos de Rock Band se podrán usar con Guitar Hero: World Tour.

Micrófono. No hay demasiado para decir sobre este instrumento, ya que se trata de un micrófono USB cableado común y corriente. Nada de botones extras, tan solo el agregado de un poco más de peso, como para que al agarrarlo el jugador pueda sentir que realmente está cantando en el escenario. En cuanto a la activación de energía estrella, no será necesario esperar a una sección aparte dentro de la canción, como sucedía en Rock Band, ya que podrá activarse en cualquier momento golpeándolo con la mano o realizando un sonido similar.
El funcionamiento del micrófono será exactamente igual al visto en Rock Band, es decir, aparecerá en pantalla la letra de la canción así como unos indicadores con respecto a la entonación y duración de cada palabra. No se trata de un sistema perfecto ni libre, pero en la práctica es el más efectivo. Cada vez que el jugador cante se producirá un pequeño eco como para no tapar del todo la voz del cantante original y evitar papelones en medio de una fiesta. Igualmente estos detalles de seguro podrán ser modificados en el menú del juego de acuerdo al tipo de experiencia que el usuario desee.



Batería. Hemos llegado a una de las partes más interesantes dentro de esta sección de instrumentos, la batería, considerada como la más realista de las vistas hasta el momento. Ya desde el vamos su llegada es auspiciosa gracias a la participación de un adelantado como John Devacka en su diseño. Este muchacho fue el creador ni más ni menos que de la batería MTV Drumscape, el primer juego que introdujo a este instrumento allá por el año 1997.
En cuanto a la estructura, podemos decir que es bastante más compacta que las vistas hasta ahora, ya que los dos "platillos" se ubican por encima de las tres almohadillas inferiores y no en los costados. El

pedal, por razones obvias, deberá apoyarse en el piso, por lo que el espacio ocupado a lo ancho corresponde a las tres almohadillas principales.

¿Pero qué es lo que hace destacar a este instrumento por sobre sus competidores? En primer lugar, podemos señalar que los parches serán sensibles a la velocidad e intensidad con la que se los golpee, modificándose su sonido de acuerdo a la forma en que el jugador golpée los timbales o platillos. Hasta el momento no hemos visto esta opción en las baterías de Rock Band, por lo que en este aspecto el nuevo Guitar Hero lleva la delantera. Una segunda característica a mencionar es que, además de ser inalámbrico, este instrumento contará con un puerto para poder conectarle módulos de baterías electrónicas reales. Este detalle será más que bienvenido por aquellos que deseen elevar la experiencia de juego hacia extremos insospechados previamente. Otro dato a señalar, quizá no tan resonante, podrá observarse ya en la construcción misma del periférico ya que los materiales utilizados generarán que al golpear las almohadillas el ruido sea mínimo. Es decir, apenas se sentirá el golpe en caso de que esté desactivado el sonido del juego.

Con respecto a la Energía Estrella, se deberán golpear los dos platillos simultáneamente para que de ese modo quede activado.

It's a long way to the top if you wanna Rock 'N Roll. Ya hemos visto los nuevos integrantes de la familia Guitar Hero, por lo que ahora pasaremos a analizar los nuevos modos de juego disponibles en esta futura entrega. Como se imaginarán, el modo carrera podrá emprenderse de varias formas, de acuerdo al instrumento utilizado por el jugador. Los primeros cuatro corresponderán a los cuatro periféricos, siendo estos empleados de forma individual por un solo usuario. La modalidad restante es la más interesante, ya que permitirá que varios jugadores en conjunto puedan formar una banda, e ir avanzando en una sucesión de eventos hasta llegar a la cima. Este modo podrá ser jugado utilizando hasta cuatro instrumentos simultáneamente tanto con amigos en una misma consola, como vía online. Lo bueno de todo esto se relaciona con que las posibilidades estarán bastante abiertas, pudiéndose avanzar sin la necesidad de que todos los jugadores hayan elegido el mismo nivel de dificultad. Incluso en medio de las canciones podrán hacerse modificaciones en la dificultad, haciendo bastante más práctico el sistema.

Muchos se estarán preguntando si habrá modificaciones sustanciales en lo referente a la jugabilidad y opciones del modo Carrera en su conjunto. La respuesta es, por suerte, afirmativa, y ya hemos podido averiguar algunos detalles más que interesantes. Las batallas contra jefes finales volverán a decir presente, aunque con bastantes modificaciones. Aquel sistema de ataques será dejado de lado, al menos en el modo que nos encontramos analizando, ya que podrán disputarse batallas vía Online contra otras bandas. El desarrollo mismo del juego se verá levemente modificado, haciéndose necesario practicar canciones en pequeños lugares antes de poder tocar en un estadio de grandes dimensiones. Habrá que ver de qué forma estas novedades finalmente son implementadas, ya que aún falta bastante tiempo de desarrollo antes de que finalmente Guitar Hero: World Tour sea lanzado al mercado.

Obviamente seguirán estando las clásicas partidas rápidas para poder tocar las distintas canciones que se irán habilitando en la Carrera sin mayores inconvenientes. Un agregado interesante relacionado con esta modalidad es la posibilidad de realizar un Setlist de hasta siete canciones para tocar con la banda sin la necesidad de pasar por engorrosos tiempos de carga en el medio. Además, en estas sesiones individuales podrán habilitarse distintos logros, así como juntar dinero para luego comprar distintas cosas en las tiendas del juego.

Más allá de los cambios mencionados en este apartado, así como los inherentes a cada instrumento en particular, no habrá cambios sustanciales con respecto a las versiones anteriores de la saga Guitar Hero. El sistema de juego será siendo exactamente igual, agregándose barras individuales de puntuación en vez de una con-

COMPARTIENDO NUESTRO ROCK

El juego nos permitirá almacenar hasta 100 canciones propias dentro del disco rígido, subir 5 (que podrán ser más en caso de alcanzar un buen nivel de popularidad) y descargas hasta 200 creadas por otros jugadores. El intercambio de archivos vía Online será continuo con el fin de alargar la vida útil del producto hasta límites insospechados. Además, periódicamente se seguirán ofreciendo paquetes de canciones para descargar, tal como sucede actualmente con las versiones previas. Si a esto le sumamos la enorme cantidad de temas disponibles desde un principio (ver apartado), estamos en condiciones de afirmar que cada centavo invertido en este nuevo Guitar Hero valdrá la pena.



ANTICIPANDO EL SETLIST

El tema de las canciones que serán incluidas en la versión final esbastante delicado, ya que la especulación es enorme y surgen noticias constantemente. De lo que estamos seguros es que habrá variedad como para mantener contentos a todos los usuarios, gracias a que el número de temas se eleva hasta 85, una cifra colosal para un juego de este estilo. Además, se utilizarán únicamente pistas originales, nada de covers como venía sucediendo hasta casi la última edición.

Con respecto a las canciones ya confirmadas, podemos adelantar las siguientes: Are You Gonna Go My Way de Lenny Kravitz, Everlong de Foo Fighters, Hot For Teacher de Van Halen, Never Too Late de The Answer, One Armed Scissor de At the Drive-In, Purple Haze (Live) y The Wind Cries Mary de Jimi Hendrix, Rebel Yell de Billy Idol y Santeria de Sublime.

Gracias a unas imágenes aparecidas recientemente en la web, también están casi confirmadas las presencias de otras agrupaciones, tales como System of a Down, Muse, The Doors y Korn. No solo eso, sino que varios artistas, entre los que se destacan Billy Corgan, Stewart Copeland y Travis Barker al parecer se encuentran colaborando en el juego, por lo que es probable que uno o varios temas de sus agrupaciones digan presente en la versión final. Por último, es casi seguro que Dream Theater hará su debut en la saga, luego de que una enorme cantidad de fans reclamaran su inclusión desde la salida del primer Guitar Hero.

PRECIO COMPETITIVO

Muchos se estarán preguntando por el precio de este pack que al parecer ofrecerá meses y meses de diversión. El tema es bastante complicado, ya que se trata del juego musical más complejo hasta el momento que, como habrán visto, no se limitará a ofrecer la simple experiencia de tocar temas clásicos. No solo eso, sino que la calidad de los instrumentos será bastante mayor con respecto al estándar actual, pudiendo preverse no solo un aumento en el precio, sino también en el peso del paquete. De todos modos, la empresa afirmó que el precio final de Guitar Hero: World Tour será "competitivo", aunque hasta el momento no se especula con una cifra en particular.

junta como sucedía en Rock Band. Aún no sabemos a ciencia cierta qué pasará si uno de los integrantes de la banda baja considerablemente su desempeño, pero nos imaginamos que el tema se solucionará mediante la activación automática de Energía Estrella o algo por el estilo.

Otro factor importante a analizar es la dificultad, que por cierto estaba bastante más balanceada en la tercera edición de la saga. Para dejar contentos a todos se agregará un nuevo modo ultra fácil, como para que la transición entre etapas no sea tan abrupta como antes. Igualmente, los veteranos no tienen nada de qué preocuparse, ya que el último nivel de dificultad promete ser más desafiante que nunca, gracias entre otras cosas a la presencia de la superficie táctil en la guitarra.

Rock And Roll All Nite. Una de las ventajas de que Nerversoft sea la empresa encargada del desarrollo de Guitar Hero: World Tour se hace tangible al observar el complejo editor de personajes que introducirán y que es muy similar al visto en la saga Tony Hawk. Por lo que hemos podido ver, el jugador dispondrá de una libertad absoluta a la hora de dar vida a su rockero, pudiéndose modificar hasta los detalles estéticos más pequeños. Al hablar de detalles nos referimos no solo al aspecto anatómico, sino también a otro tipo de apartados, tales como el maquillaje o la indumentaria. Estos nuevos agregados serán particularmente interesantes al momento de jugar online, pudiéndose inventar bandas de lo más bizarras. Incluso, al igual que en Rock Band, podrán crearse tatuajes a partir de ciertas figuras predefinidas para no limitar la imaginación del usuario al momento de decorar a su creación.

En cuanto a los personajes creados de antemano, estarán presentes todos los que alguna vez formaron parte de la saga y se rumorea que algunos músicos reales podrían formar parte del juego. Incluso se llegó a filtrar una imagen de Billy Corgan (cantante de la ya a esta altura legendaria banda The Smashing Pumpinks) utilizando un equipo de Motion Capture. Se imaginarán que todo tipo de especulaciones pueden hacerse al respecto, pero hasta no tener una confirmación oficial no se puede estar seguro a ciencia cierta.

Volviendo al tema de la personalización, no solo podrán crearse personajes, sino que también los instrumentos podrán modificarse hasta cierto punto. La guitarra y el bajo serán los más modificables, pudiéndose elegir distintas secciones, tales como el puente, el clavijero, entre muchas otras. El color por supuesto también podrá ser elegido, así como la cantidad de calcomanías que podrán ser creadas del mismo modo que los tatuajes. Esta libertad se debe a que el juicio con Gibson les otorgó un poco más de margen creativo a los programadores, ya que ahora no tendrán que seguir a rajatabla las diversas disposiciones de dicha franquicia.

Por su parte, tanto la batería como el micrófono también dispondrán de sectores para modificar, aunque no tantos como las guitarras y bajos. El diseño de la primera podrá variar levemente luego de elegir la disposición de los platillos, por ejemplo, o la separación entre las distintas partes. El detalle más significativo, y que todos querrán modificar, se relaciona con la calcomanía de la banda que podrá colocarse

Noticia de último momento: Jimi Hendrix no sólo aportará cuatro temas, dos en su catálogo inicial y otros dos como contenido descargable futuro, sino que ademas será un personaje a utilizar durante el juego.



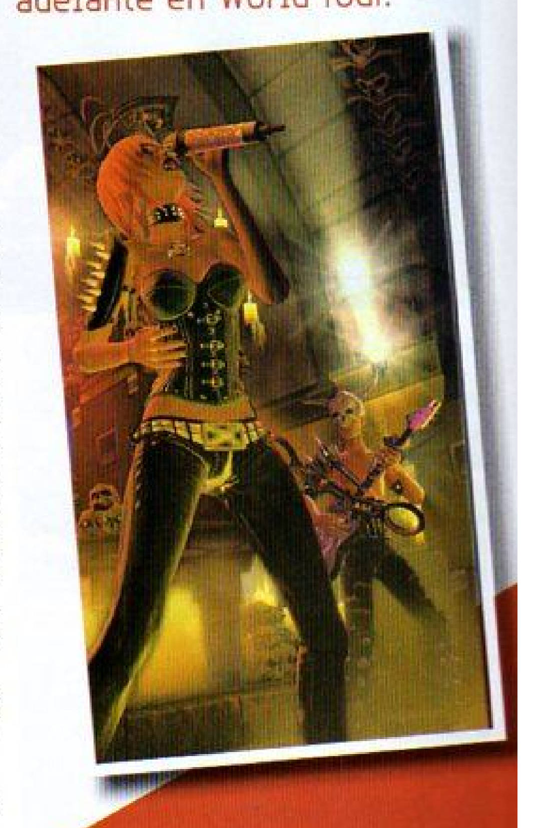


en la parte frontal. Por último, el micrófono será el instrumento con menos opciones de personalización, pudiéndose elegir tan solo el color, el tamaño y los distintos soportes de pie.
También podemos señalar que los gráficos en sí han sido pulidos, notándose detalles más suaves especialmente en los distintos personajes. De todos modos, la esencia de la saga a nivel visual estará intacta.

Y'All Want a Single. Dejamos para el final quizá el aspecto más interesante de este nuevo Guitar Hero y que promete marcar la diferencia con respecto a la competencia. Se trata ni más ni menos que de un creador de canciones extremadamente complejo y que, a groso modo, funcionará como una especie de mini estudio de grabación. Con esto queremos decir que la distancia entre este tipo de juegos y la realidad se hace cada vez más pequeña.
Para empezar a hablar de este completísimo editor, que dispondrá de opciones para todos los gustos, quienes deseen crear un canción rápidamente y sin demasiadas vueltas contarán con una modalidad sencilla, llena de atajos para la creación de un tema en tan sólo minutos. Combinando diferentes bases predefinidas de cada instrumento, el jugador no tendrá que quemarse la cabeza para sentirse un compositor hecho y derecho.
Sin embargo, lo que más nos interesa es analizar esta nueva modalidad en todo su esplendor y es aquí donde Guitar Hero: World Tour muestra sus armas. Este modo avanzado le permitirá al jugador crear una canción con la ayuda de todo tipo de opciones, como si se tratase de una versión para consolas del famoso FL Studio. Aquí las posibilidades son prácticamente infinitas en todo sentido, pudiéndose grabar sonidos desde cero o nota por nota, utilizar diversos loops y editarlos sobre la marcha, o combinar escalas musicales como si nada. Durante el proceso de composición podrán utilizarse tanto la guitarra como la batería por separado, aunque la incorporación de la superficie táctil hará las veces de atajo para muchísimas funciones que podrán configurarse en el proceso previo a la grabación. Vale destacar que se está utilizando tecnología creada por Line 6 (una de las empresas más importantes en la fabricación de pedales, amplificadores y software relacionado con la utilización de guitarras eléctricas) para darle un toque aún más profesional al asunto. De más está decir que no todos aprovecharán este pequeño estudio de grabación al máximo, ya que para dominarlo se necesitará la inversión de largas horas de práctica, así como una natural predisposición para la creación de música. Por supuesto que esta última condición podrá obviarse hasta cierto punto, ya que el juego mismo nos podrá ayudar en distintas situaciones, adaptando los ritmos de forma tal que la sumatoria del conjunto pueda dar lugar a una canción. En cuanto a la dificultad, por defecto el tema original quedará enmarcado en la dificultad "Expert" y a partir de eso se crearán automáticamente el resto de las dificultades.
Lamentablemente solo podremos crear música combinando guitarra, bajo y batería, ya que por motivos legales no se le permitirá al jugador grabar voces. De todos modos, los fanáticos de la música tendrán más que suficiente con este creador de canciones que al parecer ofrecerá meses de diversión.

Run to the Hills. Quienes tenían dudas sobre el futuro de la saga Guitar Hero seguramente habrán quedado boquiabiertos luego de conocer los detalles de esta nueva entrega. Para serles honestos, no nos esperabamos semejante trabajo por parte de la gente de Neversoft con respecto a esta nueva entrega, que promete quedarse nuevamente con la corona del mejor juego musical del año. Corona que actualmente posee Rock Band y que no será fácil de arrebatar.

El nuevo disco de Metallica será exclusivo de la saga Guitar Hero, apareciendo primero como contenido descargable de Guitar Hero III, y más adelante en World Tour.



NINTENDO NO SE QUEDA ATRÁS

Los fanáticos de Wii pueden dormir tranquilos, ya que se ha confirmado que ninguna de las nuevas modalidades estará limitada por el hardware de la Wii. En el caso de las canciones creadas por los usuarios, éstas podrán almacenarse en distintas tarjetas SD para luego ser compartidas normalmente vía Online, e incluso será posible crear listas de reproducción directamente desde dicho dispositivo de almacenamiento. La versión para PS2 tampoco estará limitada, aunque no contará con las mismas posibilidades Online.





PREVIEWS

LAS PROMESAS QUE NUNCA CUMPLIRÁN LOS DESARROLLADORES

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

INVOLUCIÓN EVOLUCIONADA



HAY CAFEÉ CAFEEÉ...

GÉNERO: ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA
COMPAÑÍA: TREYARCH GAMES
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
LINK: WWW.CALLOFDUTY.COM/CODWW
FECHA DE SALIDA: NAVIDAD DEL 2008








MEDIDOR DE ANSIEDAD
INFLAMADOS



ES MÁS DE LA SEGUNDA GUERRA SÍ, PERO SUS NOVEDADES, LOS GRÁFICOS... BAH, ES UN CALL OF DUTY, Y LO QUEREMOS ¡YA!

No hay mucho que decir. El nombre Call of Duty se ha transformado en sinónimo de los mejores juegos de acción en primera persona. Simplemente no existe ninguna otra serie capaz de despertar semejantes niveles de dramatismo. La cuarta entrega, Modern Warfare, llevó el asunto a terrenos inimaginados, transformándolo en algo mucho mejor que la mejor película de acción que podamos pensar.

La aparición de una nueva entrega vuelve a instalar nuestros niveles de expectativa al máximo, a pesar de que la misma abandonará a los desarrolladores de Modern Warfare (Infinity Ward), volviendo a quienes fueron los encargados de Call of Duty 3, Treyarch Games. Existe otro punto fundamental que atenta contra las ansias al hablar de World at War, y se trata de que la serie abandonará el escenario actual de conflicto que tanto nos gustó, para volver a la Segunda Guerra Mundial, escenario bélico que nos tiene un poco cansados a los jugadores, por no decir hartos. Sin embargo, a partir de aquí son todas buenas, ya que las características en las que se está poniendo énfasis hacen suponer que podemos esperar tranquilamente un Call of Duty al nivel de la entrega del año pasado.

Mencionamos Segunda Guerra sí, pero también es cierto que, en su afán de entregar algo novedoso, ésta será tratada desde un punto de vista prácticamente inexplorado en los videojuegos, esto es: el combate desde el lado del Pacífico, es decir, con japoneses tirándose en picada, suicidándose, y demostrando muy poco aprecio por la propia vida a la hora de defender su país.

Poder personalizar nuestras armas con lanzagranadas o bayonetas, promete agregarle una gran variedad al multiplayer.

Es precisamente el estilo de combate de los japoneses, el que llevó a los desarrolladores en Treyarch a tener que reinventar el juego, ya que la forma que tenían estos de combatir era muy diferente a lo que conocemos tradicionalmente. Los japoneses se caracterizaron por ser sumamente aguerridos, realizar estrategias conjuntas masivas, utilizar mucho los escondites y el camuflaje, apareciendo de sorpresa de las copas de los árboles, o de huecos en el piso. Y todo esto sin olvidarnos de su arma más reconocida: el honor, que los hacía capaces de lanzarse en picada hacia una muerte segura con sus aviones, o correr hacia el enemigo sin más arma que sus bayonetas, con el solo hecho de intentar aportar un granito de arena más para su nación, a expensas de su vida misma. Este mismo estilo de combate promete entregar una acción totalmente visceral, de un grado de crudeza sin precedentes en la serie, con ejecuciones, desmembramientos, soldados



¿ERA MUY CHIQUITA? ¿DE QUÉ COLOR ERA?





ESTOS FUERON LOS DE QUEBRACHO...



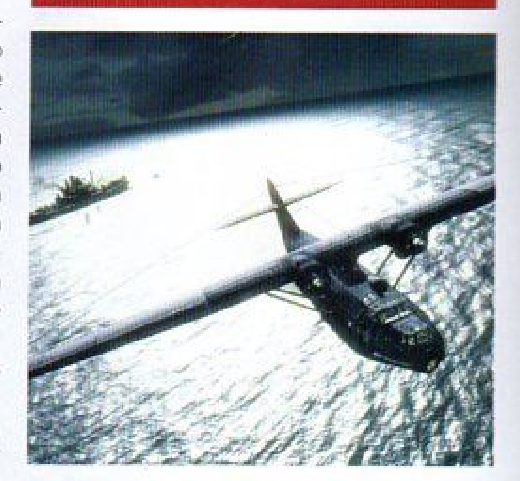
prendidos fuego, y todo enseñado con un nivel de detalle espasmoso.
Otra de las grandes vedettes de esta entrega será el fuego, elemento recurrente en la actualidad si los hay, y que promete entregar un modelo completamente dinámico, probablemente parecido al visto en Alone in the Dark 5, que se propagará a todos los elementos combustibles que toque. Y claro que para demostrar semejante poderío, qué mejor que incluír a una de las armas más devastadoras en esta región del conflicto: el lanzallamas. Con estos nenes, podremos ver realmente donde se esconden los japoneses, ya que no habrá refugio que quede en pie. El pasto y los árboles se quemarán lentamente, revelando a cualquier malintencionado ser de ojos rasgados de desee ponernos una bala en el pecho. Claro que si hablamos del fuego como un elemento importantísimo de World at War, podemos deducir tranquilamente que el agua será otro igual de importante, ya que muchos combates se llevarán a cabo en playas, escenarios inundados, o ríos, donde podremos ahora nadar, y hasta sumergimos para alejarnos de la trayectoria mortífera de los proyectiles y la onda expansiva de las granadas, que prometen tener un efecto realmente devastador sobre el entorno.
Este último aspecto nos relacionará directamente con lo gráfico, que ya está enseñando los dientes, siendo una versión actualizada del motor gráfico utilizado en Modern Warfare, con la misma gente de Infinity Ward ayudando en la mejora del mismo.

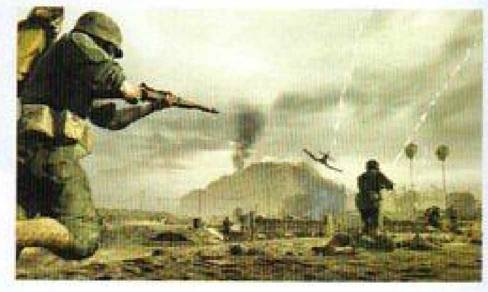
Los celulares también contarán con su correspondiente entrega, a cargo de la empresa Glu.

Pero claro que como es habitual en la franquicia, el personaje principal irá variando, y a lo largo de la aventura nos remontaremos a otros focos de conflicto, como por ejemplo la campaña rusa por llegar a Berlín, donde nos las veremos contra enemigos más conocidos: los alemanes. El estilo de combate en este caso será muy diferente al de los japoneses, y se promete una IA adaptativa, como nunca antes se ha visto. Los alemanes, en contrapartida, serán mucho más cuidadosos, analizando los movimientos, flanqueando, replegándose en caso de ser necesario. También sabemos que contarán con un sistema de moral, mediante el cual los pelotones podrán ser fácilmente eliminados, si es que logramos derrotar a su líder de escuadron, hecho que podrá hacer que los demás soldados nazis peleen por debajo de su nivel, o incluso corran sin un rumbo fijo.
Call of Duty se ha caracterizado también por entregar un multiplayer sumamente competetitivo y adictivo. En este caso, World at War promete repetir la fórmula, agregando el sistema de puntos de experiencia visto en la cuarta entrega. La gran adición será el modo cooperativo, elemento que hará su debut en la franquicia. Lo mejor será que además de poder jugarlo junto a un amigo a pantalla dividida, podremos incluso llevar la acción al terreno online, completando la campaña principal hasta entre cuatro jugadores. Y durante esta campaña en cooperativo, también sumaremos puntos de experiencia para los demás modos multiplayer. Otra gran adición a este apartado tan importante de la actualidad, serán los vehículos, de los que solamente tenemos confirmación por parte de Treyarch, aunque poco sabemos sobre su específica función en los combates, o los tipos que habrá disponibles. Claro que los mapas estarán diseñados para albergar combates de semejantes características, y hasta se espera que la experiencia ganada, nos sirva para destrabar elementos adicionales a cada medio de transporte, al igual que lo hacemos con las armas y objetos varios para nuestro soldado. Por el lado del combate a pie, se pretende implementar también un sistema de escuadrones, donde cada uno de los miembros de nuestro equipo reciba alguna clase de mejora en sus habilidades, de permanecer en un radio cercano a líder de nuestro escuadrón. Esto sin lugar a dudas apunta a iniciar a los novatos en esto del multiplayer, acostumbrándolos a que sepan trabajar en equipo.
No vamos a negar que la primera reacción al saber que Call of Duty: World at War retorna al escenario de la Segunda Guerra Mundial es sumamente negativa, y nos hace desear ya que salga la 6ta entrega de Infinity Ward. Sin embargo, luego de leer todo lo que tendrá para ofrecernos, ver las imágenes, y observar un poco del juego en acción, volvemos lentamente a recobrar la confianza, porque los elementos innovadores, y la promesa de entregar un combate totalmente diferente, más la posibilidad de jugar junto a tres amigos la campaña principal, vaya si logra recuperar nuestras esperanzas. Y porque después de todo, un Call of Duty es un Call of Duty. **Fareh**

+ INFO

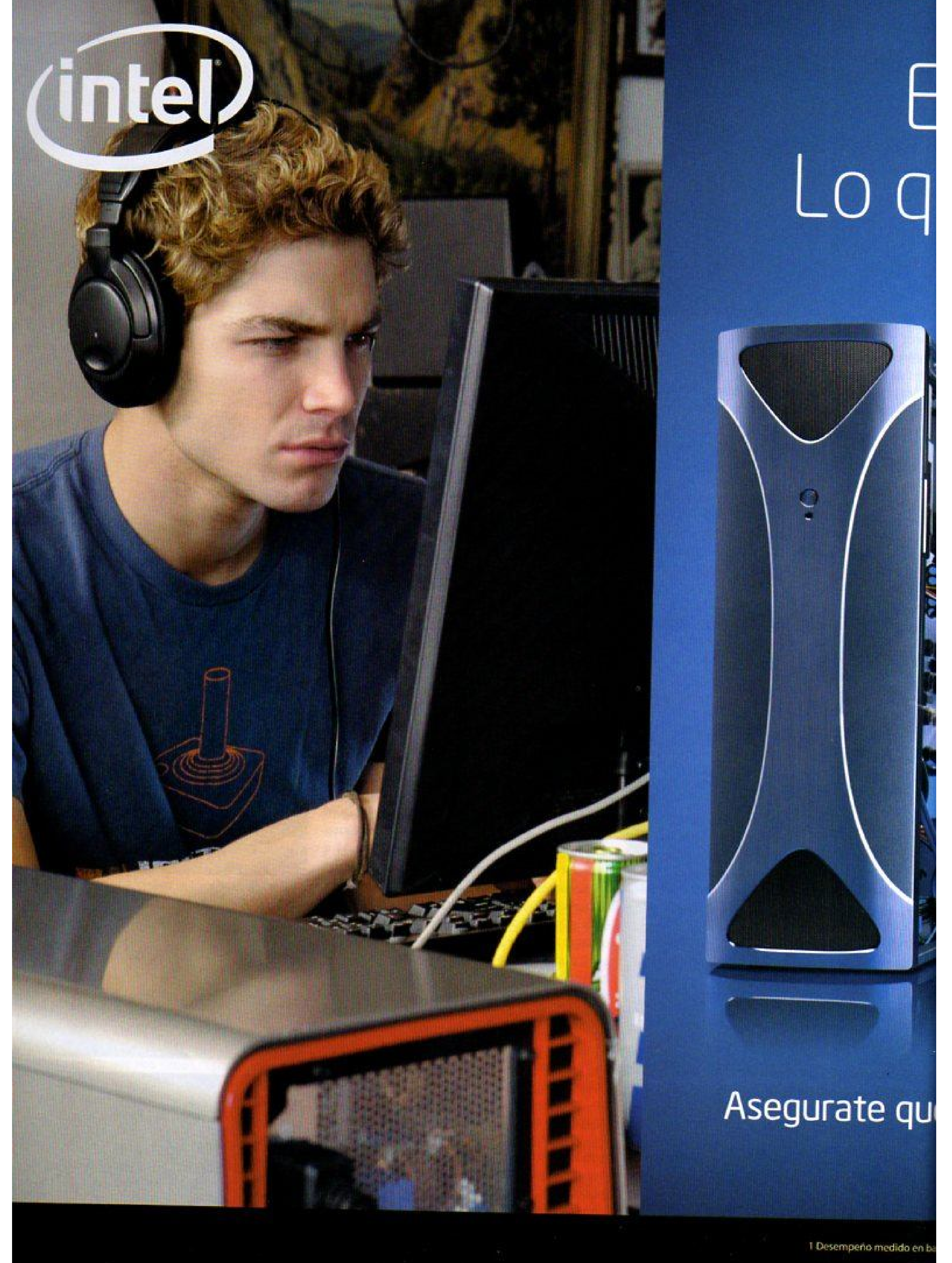
Treyarch asegura que, a pesar de las criticas ambivalentes que recibió Call of Duty 3, World at War será un éxito de la noche a la mañana, y prometen que no tendrá nada que envidiarle a Call of Duty 4: Modern Warfare. ¿La razón? Se han tomado un buen tiempo para su desarrollo, cosa que no pudieron hacer con Call of Duty 3, que fue lanzado 8 meses luego de iniciada su producción.
Por el lado de Infinity Ward, los creadores de Modern Warfare, han decidido abandonar esta 5ta. entrega para poder contar con el tiempo necesario de dos años de producción, destinado a lanzar Call of Duty 6 (nombre tentativo), que aparecerá seguramente a finales del 2009.










intel
Lo q
Asegurate qu
1 Desempeño medido en b
Copy

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

LAS MASCOTAS DE RARE EN VERSIÓN XBOX 360



QUÉ PAR DE PÁJAROS LOS DOS...

GÉNERO: ACCIÓN / PLATAFORMAS
COMPAÑÍA: RARE
DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS
LINK: BANJO-KAZOOIE.COM
FECHA DE SALIDA: NOVIEMBRE 2008



**MEDIDOR DE ANSIEDAD
REVITALIZADOS**



EL REGRESO DE BANJO & KAZOOIE ES UN HITO EN SI MISMO. CONFIAMOS EN QUE LA INCLUSIÓN DE LOS VEHÍCULOS LE SUMARÁN MUCHO A LA MAGNIFICA JUGABILIDAD DE LOS TÍTULOS DE ESTA DUPLA EN NINTENDO 64.

Se pueden decir dos cosas de Banjo y Kazooie, que protagonizaron dos grandiosos juegos de plataformas y que, como estos dos salieron para una consola no muy exitosa, como fue la Nintendo 64, mucha gente jamás los pudo jugar, y por ende pocos conocen a esta dupla formada por un oso y un pájaro. Con la intención de revitalizar esta licencia, Rare, la empresa creadora de este dúo, lanzará una nueva aventura protagonizada por ellos, Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, que será una exclusividad para Xbox 360, cuya salida esta pautada para finales de este año.

La historia nos plantea una competencia, impuesta por el "Señor de los juegos", entre Banjo-Kazooie y su antagonista, la bruja Gruntilda, ofreciendo como premio máximo la Montaña Espiral, lugar por el que nuestros héroes y la villana se enfrentan desde hace mucho tiempo. Nuestra meta será cumplir con una serie de objetivos evitando los embates de la malvada hechicera. Una vez que vayamos superando estos escollos, recolectaremos Jiggys, unas piezas de rompecabezas que nos permitirán desbloquear nuevos sectores de los seis amplios escenarios que tendrá el juego.

A nivel jugabilidad, el cambio sustancial que recibirá Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts será la inclusión de vehículos, que podrán moverse por aire, tierra o agua y que se sumará a la acción sobre plataformas de los títulos pasados. Esto no será un mero agregado sino una parte fundamental del fichín, porque además de conducir estas máquinas podremos construirlas. Cada nuevo desafío nos requerirá que nos la ingeniemos para armar un vehículo capaz de sortear distintos obstáculos, pero sin descuidar ninguno de sus componentes.

Por ejemplo, si tenemos que participar en una carrera no solo tendremos que preocuparnos por armar un auto rápido, sino también que tenga una estructura lo suficientemente resistente, porque de lo contrario el primer choque nos dejará afuera de la competencia. La gente de Rare asegura que habrá unos 15 retos por nivel, que irán desde rescates, pruebas de salto, hasta distintos tipos de carreras.

Todas estas construcciones se realizarán en el taller de Mumbo Jumbo, un personaje que nos instruirá en las artes de la mecánica vehicular. Allí podremos optar entre 1.600 piezas distintas para crear lo que se nos ocurra. Estos componentes están agrupados en 100 categorías distintas, como por ejemplo tuercas, tornillos, hélices, ruedas, alas, artillería, etcétera.

A pesar de que este sistema parece muy novedoso e interesante, la gente de Rare también es consciente de que, quizá, les resulte un poco hostil para algunos jugadores, por eso incluirán varios modelos de vehículos pre armados, para los que prefieran la conducción por encima de todo.

También encontraremos ciertos sectores donde solo se podrá acceder a pie, como por ejemplo cuerdas flojas, y es ahí donde Banjo deberá emplear su destreza corporal para hacerse con preciados ítems. Kazooie también tendrá protagonismo propio, mediante una suerte de rayo tractor con el que podrá recolectar objetos y trasladarlos con facilidad.

Al ser un juego exclusivo para Xbox 360, el contenido multijugador no puede estar ausente, y por eso Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts tendrá varías competencias para disputar en Xbox LIVE!, ya sea contra otros usuarios del sistema o de forma cooperativa. Estos desafíos serán, básicamente, los mismos del modo historia, y también podremos utilizar los vehículos que ya creamos en el taller, por lo que será fundamental guardar sus planos para construirlos de vuelta cada vez que queramos.

Además de las lógicas mejoras gráficas, el juego incluye el sistema de manejo y construcción de vehículos como su elemento más novedoso.

A nivel gráfico podemos decir que el juego se ve realmente espectacular, sobre todo en los escenarios que mezclan distintos tipos de terreno, como tierra y agua, de una manera muy lograda. El diseño de Banjo, Kazooie y el resto de los personajes no se queda atrás, ya que el paso a la Xbox 360 no alteró demasiado su look, solamente se les hizo una "refrescadita" al estilo next gen que les sienta muy bien. Otro aspecto destacable son los vehículos que parecen una versión modernizada de piezas de meccano.

Por todo esto consideramos que Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts es un título para tener muy en cuenta, sobre todo porque los juegos de plataformas no abundan en la Xbox 360, y esta dupla tiene todo para convertirse en el estandarte de este género en la consola de Microsoft. **Siskosilber**







+ INFO

Banjo & Kazooie será la segunda licencia de Rare que la Xbox 360 hereda de Nintendo 64. La primera fue Perfect Dark, un juego de acción en primera persona lanzado para ese sistema en 2000, cuya secuela, Perfect Dark Zero, llegó a la consola de Microsoft cinco años más tarde. Algunos rumores indican que el Killer Instinct, recordado juego de lucha de Rare, también podría llegar a esa plataforma en un futuro cercano.

MOTOSTORM: PACIFIC RIFT

LA MOVIDA TROPICAL



¡UN SALUDO PARA TODOS LOS QUE ME CONOCEN!

GÉNERO: CARRERAS
COMPAÑÍA: EVOLUTION STUDIOS
DISTRIBUCIÓN: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
LINK: WWW.EVOS.NET
FECHA DE SALIDA: 28 DE OCTUBRE DE 2008



MEDIDOR DE ANSIEDAD
RAPIDO Y FURIOSO



TODOS LOS QUE DISFRUTEN DE LAS CARRERAS VELOCES SIN TENER QUE PREOCUPARSE DEMASIADO POR EL REALISMO, ESTARÁN ESPERANDO CON ANSIAS ESTE LANZAMIENTO.

Ya a esta altura, todos deben estar al tanto de que el lanzamiento al mercado de la última consola de Sony no fue demasiado auspicioso, gracias a la falta de un catálogo fuerte que respaldase el relativamente alto precio de lanzamiento. Pero a pesar de todos los problemas, hubo un par de juegos que se las ingeniaron para al menos ofrecerle al usuario la posibilidad de adquirir un producto exclusivo y de buena calidad, como para justificar una inversión de varios cientos de dólares. Uno de esos títulos fue sin duda MotorStorm, un arcade de carreras bastante particular, que supo combinar un ritmo ágil, vertiginoso, trepidante, con una calidad gráfica pocas veces vista hasta ese momento. De más está decir que este producto (que a priori no parecía generar demasiada expectativa) terminó siendo un éxito colosal en ventas, superando, según dicen, las 3 millones de copias vendidas a nivel mundial. Igualmente no hay que confundirse, ya que de ninguna forma se trataba de un clásico inolvidable, por lo que, dejando de lado las buenas ideas, todavía había muchos detalles por mejorar en una eventual segunda entrega. Varios inconvenientes fueron solucionados progresivamente con la aparición de varios packs de contenido descargable, que si hubieran estado disponibles de arranque, la historia de MotorStorm hubiese sido incluso más benigna. Y como no podía ser de otra manera, ante semejante éxito Sony se aseguró la exclusividad de una primera secuela, subtitulada Pacific Rift, que aterrizará en este continente en los próximos meses.

La primera novedad de MotorStorm: Pacific Rift es el cambio de entorno, dejando de lado las montañas por una isla muy similar a Hawai, con todo lo que eso implica. Esta vuelta de tuerca traerá consigo una considerable modificación en los escenarios, ya que el las posibilidades que ofrece una isla son más que interesantes. En los 16 circuitos que podrán seleccionarse, difícilmente podamos apreciar dos lugares a priori iguales, ya que la idea de los programadores es ofrecer una gran variedad en este apartado. Las diferentes zonas que el jugador deberá atravesar estarán signadas por características propias que afectarán el manejo de los distintos vehículos. Los ejemplos más resonantes tienen que ver con los sectores cubiertos por vegetación y agua, ya que los primeros podrán llegar a afectar a los vehículos menos robustos, mientras que los segundos ayudarán a enfriar los motores, y así poder recuperar parte de la barra de nitro.

Uno de los defectos que los jugadores más se dedicaron a resaltar del primer MotorStorm fue la ausencia de un modo multiplayer clásico a pantalla dividida. Por suerte la gente de Evolution decidió escuchar a los fanáticos e incluir en Pacific Rift esta modalidad, con soporte para hasta 4 jugadores simultáneamente.

Vale destacar que una de las novedades anunciadas hasta el momento es la inclusión de los típicos camiones Monster Madness al catálogo de vehículos disponibles, que incluso podrán disputar competiciones contra otros coches notablemente inferiores en cuanto a poderío. De esta forma se intentará ofrecer un mayor número de posibilidades a elegir antes de cada carrera. Es más, el número de competidores aumentará hasta 20 simultáneamente, quienes se caracterizarán por disponer de una Inteligencia Artificial tan agresiva como en la primera versión, pero al mismo tiempo más diferenciada. Ya no encontraremos únicamente adversarios que intentarán destruirnos a toda costa, sino que cada competidor dispondrá de una personalidad determinada, que irá adaptando a cada carrera en particular. En esta ocasión habrá que tener mucho más cuidado que antes, ya que no solo los entornos afectarán de distintas formas el comportamiento del vehículo, sino que también se incluirá un nuevo movimiento lateral basado en la utilización de nitro, pudiendo embestirse al rival que intente pasarnos en velocidad.

Con respecto a la jugabilidad, esto es todo lo que ha dejado entrever la gente de Evolution, pero afortunadamente ya han mostrado una serie de imágenes que realmente entusiasman. El apartado visual que parecía inmejorable es aun más espectacular que antes, habiéndose incorporado nuevos efectos de luces y mejorado la calidad de los distintos vehículos. Y si bien se cree que apenas poco más del 60% del juego está terminado, somos optimistas de que en octubre podemos estar disfrutando de la toda la diversión que MotorStorm: Pacific Rift tiene para ofrecer. **666**







FIFA 09
GAMBETEANDO AL DESTINO



TERRY, PREPARA EL TRASERO PARA MI CHUTAZO

GÉNERO: FÚLBO
COMPAÑÍA: EA SPORTS
DISTRIBUCIÓN: EA SPORTS
LINK: WWW.FIFA09.EA.COM
FECHA DE SALIDA: PRIMAVERA DEL 2008 (A CONFIRMAR)



MEDIDOR DE ANSIEDAD
PALPITANDO LA PREVIA



NOS SOBRAN LOS MOTIVOS DIRÍA SABINA, PERO LO CIERTO ES QUE CON FIFA 09 TAMBIÉN TENEMOS RAZONES DE SOBRA PARA ILUSIONARNOS COMO NO LO HACÍAMOS HACE MUCHO TIEMPO.

Se acerca la fecha en que EA Sports comienza a bombardearnos con las iteraciones correspondientes de sus franquicias de deportes. La particularidad de este año es que la PC se perderá muchas de ellas, pero no es el caso de FIFA 09, que viene prometiendo una auténtica revolución en la saga, al punto tal que EA aseguró que cada versión ha sido desarrollada teniendo en cuenta las capacidades de la plataforma, por lo que cada una de ellas contará con cosas exclusivas concernientes a dicha plataforma.

Los jugadores de PC podrán exprimir al máximo las características de sus poderosas máquinas, con opciones exclusivas a dicha versión.

Las versiones de PS3 y Xbox 360, contarán con un rediseñado motor gráfico, que posibilitará animaciones más fluidas, lo que desencadenará en un sistema más ágil de pases y reacciones, con un mejor manejo de las gambetas, sistema de contacto entre jugadores más realista, con más colisiones, y más variaciones a la hora de barrerse buscando la pelota.

Se prometieron más de 50 mil tácticas diferentes de juego, y lo interesante es que al escuchar como será este sistema en profundidad, la cosa toma una tonalidad completamente nueva. Custom Team Tactics es el nuevo nombre dado al editor de estrategias, que nos permitirá controlar libre e individualmente el posicionamiento de cada jugador en el campo de juego. La particularidad de este nuevo sistema de tácticas, aseguran, será la posibilidad de modificarla instantáneamente durante el transcurso del partido, y eso sin tener que dar órdenes manualmente, porque serán nuestros jugadores los capaces de reconocer las falencias tácticas del oponente, en el caso de que hayamos armado el juego pensando en el equipo de enfrente.

El modo Be a Pro contará con una nueva faceta, el Be a Pro: Seasons, donde tendremos que controlar el mismo jugador en la misma posición, durante un lapso de cuatro años, para intentar llevarlo a la fama mundial. Cierra el paquete de las consolas más poderosas, un rediseñado elemento gráfico, que ahora incluirá a referís, ayudantes de línea, un estadio más realista, y nuevos comentarios regionalizados, como es costumbre en la franquicia.

La version de Wii contará con una modalidad de juego completamente diferente, que hará uso del Wiimote, y aunque no ha sido especificado de que manera funcionará, esperamos que termine siendo algo similar a lo visto en la versión de Pro Evolution Soccer para esta consola. Además, encontraremos un modo de juego de 8 Vs 8, donde se asemejará más a un FIFA Street, con los jugadores siendo versiones "Mii" de los astros del fútbol mundial, en un estilo mucho más arcade y casual.

Por el lado de la PC, al parecer las demandas de los jugadores vinieron por la implementación de especificaciones gráficas para PCs de alto rendimiento, por lo que se promete la mejor versión en lo que a gráficos se refiere. La jugabilidad también será retocada, incluyendo ahora la opción de manejar la estrategia de nuestro equipo mediante el mouse, al momento en que controlamos a nuestros jugadores. También contaremos con una serie de herramientas que favorecerán la conectividad y el manejo de recursos con la comunidad online.

Claro que la PlayStation 2 no ha sido olvidada, y se prometen nada más y nada menos que 500 nuevos movimientos, haciendo uso de un renovado sistema de física, que cambiará drásticamente la forma en que controlamos a los jugadores, ya que ahora será sumamente importante la masa corporal y la velocidad de cada jugador, para determinar como reacciona ante cada forcejeo e impacto.

Hablar de FIFA, hablar de promesas de EA para transformar a la franquicia en el mejor simulador de fútbol del planeta, son cosas que parecen redundantes cada año. Sin embargo, esta vez podemos decir que se nota algo raro en el ambiente, algo que nos hace ilusionarnos más que otras veces, algo que realmente nos deja esperanzados, de cara a ver por fin la competencia "FIFA Vs PES" que venimos esperando hace rato los fanáticos de este deporte.

Fareh







MEDIA CENTER

O QUE VER, LEER Y ESCUCHAR CUANDO NO ESTAMOS FRENTE A UN VIDEO JUEGO

NOTA: EVIL RYU

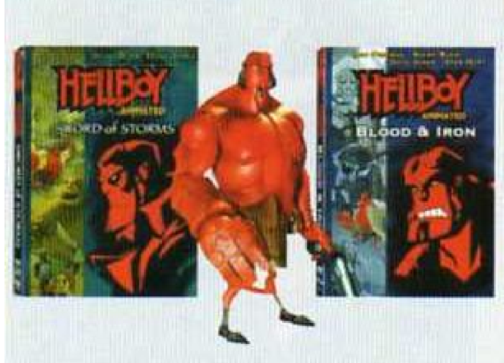
MUÑECOS

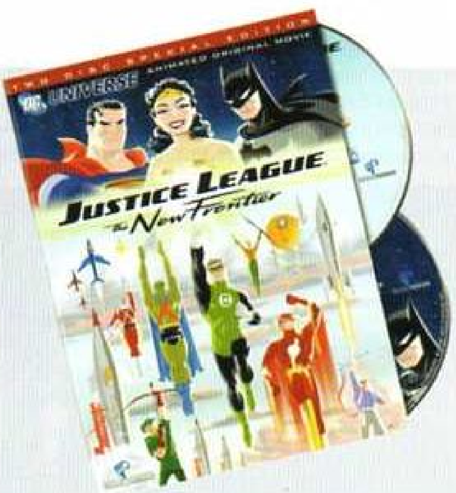


Los soldaditos con los que jugabamos en nuestra infancia palidecen frente a los nuevos monchos hiper-detallados de Mc Farlane, fielmente inspirados en el Call of Duty

Ah, cuantas novedades nos depara este mes en materia de "acshon figurs". Uno que venía cabizbajo era McFarlane Toys, pero este mes dio el batacazo y nos entrega no una, sino dos novedades en materia de muñecos coleccionables. Primero en la lista está Guitar Hero, y una breve pero poderosa selección de personajes, incluyendo al heavy cabeza Axel Steel, el punky vicioso Johnny Napalm, y el blackmetalero escandinavo Lars Umlaut. El último personaje anunciado hasta el momento (quizás veamos una segunda serie) es el Dios del Rock. ¿Dónde quedaron las minitas? No sabemos, pero se ve que en McFarlane Toys no son muy amigos de las féminas (por no decir que son todos trolos), ya que la segunda línea que nos ocupa es sobre una serie en la que no hay una mina ni a palos, y nos referimos a Call Of Duty. Atentos a la próxima entrega de la serie, World At War, se nos presenta la primer línea que consta de cuatro soldados, uno bien calentito con un lanzallamas, otro en plena carga, y un tercero dando órdenes, como tanto les gusta a los

DVD





Este mes estamos temáticos, y junto con el juego de Hellboy se vienen avalanchas de productos del diablito rojo. Como este pack de las dos películas animadas del personaje, junto con un muñeco. Recomendado a todos aquellos coleccionistas de corazón. Y si de animaciones hablamos también les recomendamos esta nueva producción de DC sobre el origen de la Liga De La Justicia, llamada The New Frontier. Con la calidad de todos los productos que llevan la firma de Bruce Timm, en la que se cuenta los orígenes de la misma, y basada en el comic homónimo.





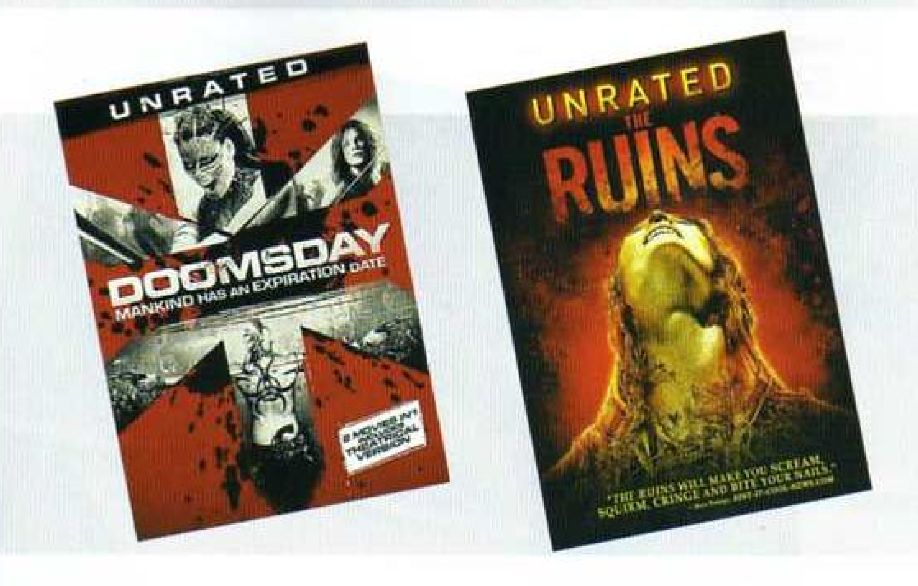
BATMAN THE DARK NIGHT OST

Mes de pelis de súper héroes gracias a las vacaciones de invierno y todos los tanques que se vienen. Por lo que las bandas de sonido mas destacadas de este mes son las de Batman, ya que no solo podremos acceder a la edición limitada de la banda de sonido de la película Batman The Dark Knight sino que también esta disponible la de Batman Gotham Knight, ese compendio animado en la tierra del sol naciente (al estilo Animatrix) que les recomendásemos hace un par de meses y que ya esta disponible en zona 4, editado en nuestro país.



milicos y a los fans de esta serie en donde se repite hasta el hartazgo el grito de "Go Go Go!" o "Move, Move, Move!". El cuarto integrante de la primer entrega es un soldado británico de fuerzas especiales, todo de blanco para distinguirse de la escoria americana, y mucho más de las ratas amarillas del frente del Pacífico. Un verdadero nazi. Y dejamos McFarlane para adentrarnos en las novedades de otro favorito dentro del mundo de los amantes del muñeco, y nos referimos a Neca, empresa que elige licencias un poco mejor (y no por lo que venden los juegos). Y es por eso que se la juega y nos trae este muñeco articulado sobre el nuevo protagonista del inminente Bionic Commando de Capcom. Sin moverse de Japón, pero ahora mucho más occidentalizado (como este Bionic Commando sueco) llega Ryu Hayabusa de Ninja Gaiden II, el último bombazo de Microsoft que al final nos decepcionó un poco. Este muñeco seguramente no nos decepcionará, ya que cuenta con la calidad a la que nos tiene acostumbrados Neca.

Los personajes de Guitar Hero lucen aun más heroicos en su versión muñequeril, mientras que Ryu tiene casi el mismo numero de articulaciones que su contraparte poligonal



Basta de animación. Hay un par de pelis recomendables. Primero, la nueva cinta del director Neil Marshall (conocido por Dog Soldier y El Descenso) llamada Doomsday, que la va de film post apocalíptico que tanto gusta a los fans de Fallout. Otra recomendada dentro del género de terror es The Ruins, sobre un grupete que se pierde en unas ruinas sudamericanas.



MAS MUSICA SUPERHEROICA

The Incredible Hulk no solo cuenta con una increíble película sino también con una muy buena banda de sonido. Busquen la edición doble. Y finalmente el que no podía faltar, Hellboy II, que cuenta con un experto compositor como lo es Danny Elfman, que oh casualidad, realizo las bandas de sonido de las pelis previas de los dos súper héroes mencionados, Batman y Hulk. Ah, y como esta es una revista de video juegos, el CD que no podemos dejar de recomendarles, es el de Space Invaders Extreme, cuya review podrán leer en este mismo numero. Todo cierra..

Nada mejor que los japoneses a la hora de recrear las curvas vertiginosas de las heroínas de los videojuegos. Las chicas de Capcom lucen más voluminosas que nunca...

Pero crucemos el charco (el Pacífico en este caso) y veamos qué sucede en Japón. Ah, todos adoramos a Felicia de Darkstalkers, y esta nueva figura de la serie EXCELLENT MODEL de la empresa Megahouse, nuevamente es... ¡MEGA! ¿Y qué me dicen de Ibuki y Mika? De esta misma serie de juegos de pelea destacamos a Morrigan de la empresa Pop Culture Shock. Shockeante realmente.

En lo concerniente a series, estén atentos a las salidas en DVD de las recientes temporadas de Terminador: The Sarah Connor Chronicles, y la segunda de Heroes. Ambas temporadas muy cortitas debido a la infame huelga de guionistas de Hollywood.
Finalmente, para todos los nostálgicos y amantes del humor eficaz y perdurable de Los Tres Chiflados, están saliendo unas entregas con los cortos en orden cronológico. Bien ahí.

¿HORA DE UNA ACTUALIZACION GRAFICA? HE AQUI TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE...

PLACAS DE VIDEO

NOTA: ROCKMAN

El mes pasado repasamos brevemente la nueva línea de placas de video de Nvidia, las GTX 260 y 280, ambas con un rendimiento superior a todo lo visto, a costa de un precio solo apto para los bolsillos más profundos. Pero de la nada salió AMD / ATi con su nueva línea de Radeon HD 4000, mucho más económica y cercana al rendimiento de la serie 200 de Nvidia, lo que obligó a esta última a repensar su estrategia, anunciando a las apuradas el modelo 9800 GTX+, el cual sin embargo, parece no superar notablemente al modelo mayor de las 4000, a pesar de portar un precio más alto.

Este movimiento constante de tecnología puede confundir al más experimentado a la hora de elegir su próxima placa de video, ni hablar de los neófitos, quienes quedan atrapados en el ojo de la tormenta de productos que generan las dos empresas, y salen perdiendo con una placa que no es necesariamente la mejor por su precio, pudiendo haber aprovechado una situación que generalmente es favorable para el comprador.

Es por eso que decidimos confeccionar esta guía con lo básico a tener en cuenta a la hora de actualizar esa sensible parte de nuestra PC -sensible por el rendimiento y por como nos deja el bolsillo-, usando como ejemplos las placas actuales.

La PC acorde

Antes de actualizar nuestra placa de video, es imperativo chequear nuestra PC, porque puede suceder que sea necesario actualizar otros componentes para sacarle un verdadero rendimiento a la parte gráfica. Otro tema importante es chequear nuestra fuente de alimentación, ya que las placas de video son bestias que consumen casi tanta energía como el resto de la PC. Esto es más crítico si antes teníamos video on-board, o si la PC no fue armada por nosotros, porque lo usual es que le instalen una fuente genérica, que de ninguna manera soportará los requerimientos de la mayoría de las tarjetas gráficas de gama media/alta. Las fuentes para cubrir esas necesidades arrancan en los 550 Watts (reales) y rondan entre los 100 dólares, para arriba.

Los números no mienten

Repasando una lista de opciones a la hora de comprar, es posible determinar la capacidad de una placa gracias a sus características técnicas, pero nunca debemos dejarnos guiar por el número que utilizó el fabricante para denominar la placa. Por ejemplo, supongamos que nos dan a elegir entre una 8800 Ultra y una 9800 GTX, el sentido común nos indica que el modelo 9800 es más poderoso. Error. Nvidia lanzó los modelos 9000 como reemplazo económico inmediato de la serie 8000. En este caso particular el modelo 9800 GTX es apenas más lenta que una 8800 Ultra, pero cuesta la mitad. Más adelante nos referiremos al tema de relación precios/rendimiento, mientras tanto veamos un ejemplo más burdo de lo recién expuesto. Según el nombre, ¿qué comprarían, una Geforce 8500 GT o una 7600 GT? La 7600 GT rinde el doble. ¿Engañoso, no?

Nvidia es tristemente célebre por estas extrañas definiciones, pero ATi no se escapa a esto, ¿Radeon X1600 Pro o X800 Pro?

Una vez comprendido esto, ya recorrimos la mitad del camino para la compra del producto que buscamos.

La letra chica

Una de las contras más remarcadas en las placas de mediana gama es la velocidad de la memoria. Nunca den prioridad a la cantidad sobre la velocidad, es preferible 256MB DDR3 que 1GB DDR2. De hecho, la diferencia es tan atroz que podemos llegar a perder un 100% de rendimiento debido a esto. Está bien que más memoria permite subir la resolución de las texturas de los juegos, pero si la placa no tiene la velocidad suficiente como para mostrarnos esas texturas, es un total desperdicio. Literalmente. Los ensambladores de placas ponen esas cantidades de memoria solo como argumento de venta porque la memoria DDR2 es muy económica, ya que no cumple ninguna otra función. Desconfíen de las placas que no indican a primera vista la velocidad de la RAM.

Esto nos lleva necesariamente a hablar del bus, el ancho de la interfaz con la que se comunica la placa de video con la memoria. Este número, expresado en bits (64, 128, 256), es proporcional al rendimiento final de la placa. Las versiones más económicas traen el bus recortado, limitando severamente su rendimiento.

Inclusive existen versiones de una misma placa con diferente tamaño de bus, lo que crea más confusión en los pobres usuarios.

GeForce GTX280sli

Una ventaja de la GTX 280 de Nvidia es la capacidad superior de correr juegos en resoluciones mayores a 2560x1600, gracias a poseer 1 GB de RAM.

BOARD WARS

Nvidia



La verde empresa lleva siempre la delantera en cuanto a velocidad bruta, pero a costa de precios altos. Esta estrategia le otorga la ventaja de poder frente a los ojos de los usuarios. En su última generación, la serie 8000, introdujo el concepto de CUDA, con el cual nuestra placa gráfica es capaz de procesar otras tareas aparte de las gráficas, como la física -que ya está implementado en la nueva serie 200, luego de la compra de AGEIA-, e inclusive, reemplazar completamente al microprocesador central de nuestra PC.

Si bien perdió el impulso de su ventaja tecnológica frente a los irrisorios precios de ATi, se espera que próximamente recorte el coste de sus placas y se coloque a tiro. Otra ventaja es que sus placas de última generación consumen menos energía, y cuentan con un sistema de disipación de calor más efectivo y silencioso.



Más caro no es necesariamente mejor

Lo más extraño, y lo más difícil de entender para los incautos compradores, es el increíble axioma que más caro no es necesariamente mejor. Veamos un ejemplo muy claro basado en las últimas placas de Nvidia y ATi. La mejor placa del momento, insuperable en rendimiento, es la GTX 280 de Nvidia. Actualmente esta placa cuesta alrededor de 800 dólares en Argentina, algo completamente desproporcionado en relación con la última placa de ATi, Radeon 4870, que costando alrededor de 500 dólares (nuevamente, precios de Argentina), nos entrega solamente un 5% menos de rendimiento.

Más interesante todavía, y una mejor forma de ilustrar el ejemplo, es si comparamos la Radeon HD 4850 (actualmente alrededor de 300 dólares) con una Geforce 9800 GTX, tenemos, como mínimo, un rendimiento similar, pero esta última roza los 400 dólares. O peor aún, la HD 4850 supera claramente a la HD 3870 X2, pero esta última se consigue a, prepárense, ¡600 dólares!

Y esto se debe a la vertiginosa velocidad a la que desarrolla este maniático mercado, donde la competencia es tan feroz que semejantes ridiculeces ocurren más seguido que lo que nuestra psiquis de consumidores puede aguantar. Hay que estar prevenidos, y antes de elegir una nueva placa, conviene estudiar bien el terreno.

Múltiples placas, un solo uso

Si hasta ahora pensaban que era complicado, hay más. Desde hace un par de años, ATi y Nvidia vienen pujando para introducir su nuevo modelo de múltiples placas. Con Crossfire de parte de ATi, y SLi por el lado de Nvidia, nos presenta al usuario la opción de comprar una placa de video ahora, y mejorar el rendimiento en el futuro colocando otra placa igual dentro de nuestra PC.

En un mundo ideal, todos tendríamos acceso a esta opción por defecto en nuestro motherboard. Pero no, tenemos que ser más que previsibles: nuestra placa madre tiene que soportar uno de los dos sistemas, por lo que si queremos la opción de placas de video paralelas, nos tenemos que casar con una marca. En este momento la ventaja está de parte de ATi, contando con la mayor cantidad de mothers con soporte para su sistema, sobre todo porque los últimos chipsets de Intel migraron a Crossfire. Esto torna a opciones como la Radeon HD 4850 muy seductoras, ya que en Crossfire puede lograr un rendimiento peligrosamente cercano (superándolas en ciertas condiciones) a la serie GTX, y no necesitamos invertir todo el dinero de inmediato. Y acá estamos hablando para los más entusiastas, ya que una 4850 alcanza para correr casi todos los juegos actuales con sus opciones gráficas al máximo.

BOARD WARS

AMD/ATi

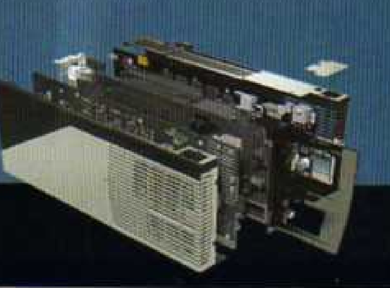
El contendiente carmesí nos sorprendió a todos. Luego de pasar a manos de AMD, la gigantesca inversión empresarial retrasó tecnológicamente a los ingenieros canadienses. Pero todo el terreno ganado por Nvidia fue rápidamente arrebatado por su nueva línea 4000, sencillamente, sin temor a exagerar, la mejor relación costo/rendimiento que se ha visto en cuanto a placas de video en la historia. ATi simplemente maximizó su actual tecnología a tal punto de rendir lo mismo que su competidor a casi la mitad del precio. También lidera el mercado de tarjetas gráficas múltiples, gracias a posicionar el modo Crossfire en un mayor número de motherboards que su competidor.

Las contras de maximizar su tecnología actual son pocas pero notorias, ya que sus placas de video consumen más energía de lo esperado, calentando más, y a su vez siendo más ruidosas. Pero por el precio y el rendimiento de la Radeon HD 4850, podemos recomendar esa placa a prácticamente cualquier jugador ávido, que nadie va a quedar defraudado. Una compra casi obligada si no llegamos a la 4870.

AMD

Radeon HD 4870

A pesar de estar limitada a 512 MB de RAM, la Radeon HD 4870 cuenta con memoria del tipo GDDR5, más veloz que las GDDR3 que utilizan todas las tarjetas Nvidia y el resto de las de la misma ATi.



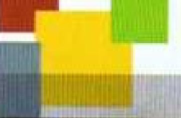


RELACION DE RENDIMIENTO

Sabiendo que la Geforce GTX 280 nos entrega el máximo rendimiento posible entre todas las placas de video que existen, creamos esta escala sencilla de leer para comparar rápidamente el costo/beneficio de cada una de los contendientes, basada en nuestras pruebas con cada modelo (*). No comparamos placas en Crossfire o SLi, pero como regla general podemos decir que ganaremos un rendimiento promedio de un 25% (en algunos juegos mucho más, en otros directamente no hace diferencia, como en el triste caso de Crysis). Tengan presente que los precios fluctúan diariamente.

Modelo	Rendimiento Relativo	Precio promedio en Argentina, Julio de 2008
Geforce GTX 280	100%	U$S 800
Geforce 9800 GX2	96%	U$S 750
Radeon HD 4870	96%	U$S 500
Geforce GTX 260	84%	U$S 550
Geforce 8800 Ultra	75%	U$S 500
Geforce 9800 GTX+	72%	No disponible
Radeon HD 4850	72%	U$S 300
Geforce 9800 GTX	71%	U$S 400
Radeon HD 3870 X2	68%	U$S 550
Radeon HD 3870	53%	U$S 280

* Rendimiento probado con Crysis, World in Conflict, UTIII y Call of Duty 4, en 1680x1050 y 1920x1200, con y sin filtros AAx4 y AF, con drivers versión beta en el caso de las placas que todavía no tenían disponibles los finales.



Recapitulando

Con todos estos elementos podemos finalmente hacer una elección acorde a nuestras necesidades, y salir con el mejor producto que pueda pagar nuestro presupuesto.
Como habrán concluido, en definitiva resulta necesario estudiar con detenimiento todas las opciones antes de tomar una decisión apresurada, pero ¡atención!, tampoco esperen demasiado tiempo, por que siempre va a existir una alternativa mejor a futuro, y podemos caer en la trampa de que por esperar demasiado nos perdamos de jugar los mejores juegos contemporáneos. Créannos, a todos nos ha pasado.





GUÍA DE MANTENIMIENTO

UNA PC FUNCIONANDO CORRECTAMENTE PUEDE PARECER UNA UTOPÍA PARA MUCHOS, PERO LO CIERTO ES QUE CON UN POCO DE DEDICACIÓN, PODEMOS ENCARGARNOS DE QUE TODO FUNCIONE DE MANERA MÁS O MENOS NORMAL. Y SI CONOCEMOS DONDE ATACAR A MUCHOS DE LOS PROBLEMAS DE RENDIMIENTO, PODEMOS INCLUSIVE PREVENIR EL MAL FUNCIONAMIENTO, LA ENTRADA DE ELEMENTOS INDESEADOS, O BIEN LA UTILIZACIÓN DE ALGUNOS "MALES NECESARIOS", AUNQUE DE MANERA REGULADA.

Esta guía la dividiremos en dos partes, listando primero algunos de los procedimientos que podemos (y debemos) realizar en Windows (Vista y XP), modificando sencillos elementos de su entorno, y sin entrar a instalar programas que ayuden en la mentadas tareas de mantenimiento, aspecto del cual se ocupará la segunda parte de la guía.



1. Backups

Como siempre decimos, antes de entrar a toquetear cualquier cosa en nuestra PC, es conveniente realizar una copia de seguridad, cosa de estar asegurados en caso de que algo salga mal. Pero aquí la cosa va más allá, ya que no se trata de realizar una simple medida preventiva, ya que los backups o copias de seguridad deberían transformarse en una parte habitual de nuestras tareas, sobre todo si trabajamos con documentos importantes. A la hora de realizar este paso, simplemente tenemos que dirigirnos al Backup and Restore Center (Centro Copias de Seguridad y Restaurar Sistema) y elegir realizar una copia de seguridad de un sector o conjunto específico de archivos, o bien realizar una imagen completa del disco rígido. Si tienen Windows XP solamente tienen que ejecutar la utilidad ntbackup.exe, o instalarla desde el CD de Windows XP en el caso de que no la tengan ya instalada. El funcionamiento es idéntico al de Windows Vista.

2. Desfragmentar

Un paso que muchos consideran innecesario, y que es el que más repercute en la velocidad de la PC. Con el uso constante de la máquina, los archivos se van guardando en diferentes sectores de nuestro disco rígido, organizando de manera ineficaz la información. Imaginen que deben recoger a 10 personas en un edificio de 4 pisos, y lo hacen del número 1 de la lista al número 10. El problema es que el Nº1 se encuentra en el tercer piso, luego bajamos al piso 1 por el Nº2, volvemos a subir al 4 por el Nº3, para bajar nuevamente al piso 1 por el °4. De esta manera perdemos mucho tiempo, cuando bien podríamos hacer una lista con toda la gente en cada piso, y recogerlos a todos de una sola vez. Lo mismo sucede con nuestro disco rígido, y la tarea del desfragmentador es precisamente la de ordenar la información para que se encuentre toda junta, de manera que el lector de nuestro HDD no tenga que estar yendo y viniendo constantemente para poder recabar la información necesaria. La tarea es muy sencilla, y simplemente tienen que ejecutar el Desfragmentador que viene por defecto con Windows (tanto XP como Vista), seleccionar el o los discos a desfragmentar, y dejar que el programa haga su magia. Se recomienda realizar esta tarea siempre por la noche, ya que demanda muchos recursos y no se recomienda que se realicen otras tareas conjuntas.

3. MSConfig

Esta pequeña utilidad realiza maravillas a la hora de eliminar programas que consumen recursos innecesarios en el sistema. Sin embargo, la mayoría de la gente desconoce su existencia, ya que se trata de un programa que debe ser ejecutado manualmente. Para ello, tenemos que ir a Inicio/Ejecutar, y escribir "ms-config" en Windows XP, o bien tipear "msconfig" en la caja de búsqueda del inicio de Windows Vista. Luego accedemos a un programa que es idéntico en ambas versiones. Lo que debemos buscar aquí es la pestaña que dice "Inicio", donde encontraremos una lista de programas, que son ni más ni menos que aquellos que se ejecutan cuando se inicia Windows. Lo cierto es que la mayoría de los programas que figuran aquí serán completamente irrelevantes, y por eso recomendamos que destilden la mayoría posible. Es muy sencillo reconocer de qué se trata cada uno, pero si no son capaces en algún caso, no se preocupen que los programas que son destildados no se borran, y si nos equivocamos al quitar del inicio de Windows algún elemento que no queríamos quitar, como un antivirus, basta con ejecutar nuevamente msconfig para poder volver a tildar dicho programa, y hacer que todo vuelva a como estaba antes. A la menor cantidad posible de programas corriendo en nuestro inicio, menos recursos consumidos de sistema y más velocidad. Además, muchas veces encontramos aquí diversos virus o spyware que se auto ejecutan al iniciar Windows.

4. Liberar espacio

Otro paso que parece no muy trascendente, pero se sorprenderían de las cantidades abismales de contenido basura que muchas personas guardan por siempre en sus computadoras personales. Se trata simplemente de eliminar el contenido indeseado, utilizando para ello el Liberador de Espacio en Disco (o seleccionando "Propiedades" de nuestro disco rígido). Mediante un sencillo asistente, seremos guiados por una utilidad que se encargará de analizar y eliminar todo el contenido temporal, innecesario, en papelera de reciclaje, cookies, y otras chucherías.

5. Eliminación de Malware

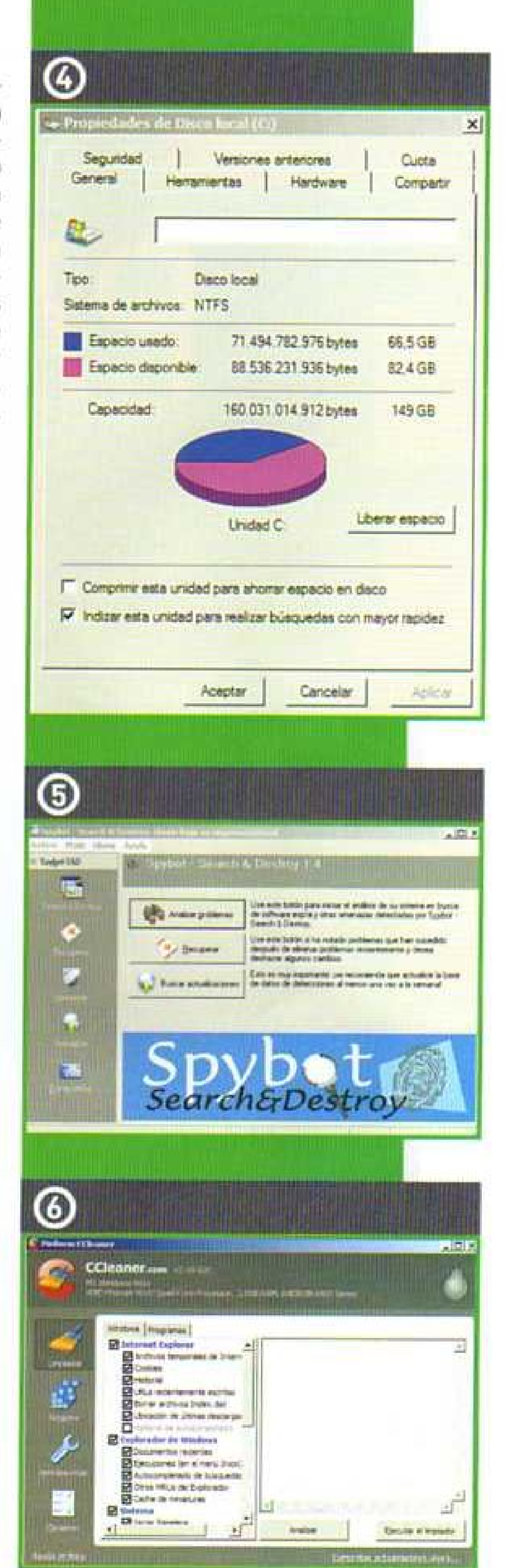
Este paso consiste simplemente en la eliminación de programas espía o virus que hayan podido ingresar en nuestra PC. Los virus hoy en día se encuentran bastante controlados, y en una PC que cuente con un firewall instalado, un buen guardia de seguridad antivirus, y por sobre toda las cosas un poco de sensatez a la hora de abrir contenido de Internet, no deberíamos tener mayores problemas. Sin embargo, a la hora de hablar de Spyware la cosa cambia, ya que por más que contemos con todas las herramientas de seguridad necesaria, siempre algún que otro espía indeseado termina colándose, y aunque no producen mayores daños, si pueden mermar severamente la performance de nuestra PC, sobre todo si los dejamos agruparse.
Por el lado de los antivirus, resulta tan sencillo como bajarse algun programa confiable como el gratuito AVG (free.avg.com), actualizarlo con la última información de virus disponible, y de ahí en más dejar el guardián corriendo constantemente, o bien ejecutarlo de vez en cuando, sobre todo cuando sospechemos de algún funcionamiento extraño en nuestra PC. Pueden haber algunos virus que requieran un tratamiento especial para su desinfección, pero eso ya depende de cada caso en particular, y un poco de investigación en internet debería proveernos de las herramientas necesarias para lidiar con cada amenaza específica.
Por el lado de los anti spyware, la cosa resulta un tanto más complicada, ya que un solo programa probablemente no sea suficiente para eliminar todos los spyware de nuestra máquina, ya que es muy común que un programa detecte determinada clase de spyware, mientras que otros se encarguen de otros. Es por eso que lo único que podemos recomendar, es que se descarguen dos, o incluso tres programas diferentes para la eliminación de estos molestas espías. Les presentamos una pequeña lista de las opciones más famosas y gratuitas, aunque existen muchas otras, y termina siendo una cuestión de gustos. Todos ellos funcionan tanto en Vista como en XP.

Spybot Search & Destroy: http://www.safer-networking.org
Spyware Terminator: http://www.spywareterminator.com
Ad-Aware 2008: http://lavasoft.com/products/ad_aware_free.php
Microsoft Malicious Software Removal Tool: www.microsoft.com/security/malwareremove/default.mspx
SpywareBlaster: http://www.javacoolsoftware.com

6. Limpieza de registro

El registro de Windows es un lugar muy propenso a almacenar información completamente inútil, como referencias a archivos que no existen y cosas por el estilo que afectan notablemente la velocidad de nuestra computadora. La limpieza de registro entonces, resulta un paso fundamental de nuestro mantenimiento, y en tan solo unos segundos, habremos completado un paso que influirá enormemente en el desempeño de nuestra máquina. Los diferentes programas de la lista presentada debajo son todos gratuitos, y tienen un funcionamiento idéntico. Simplemente seleccionamos analizar, y una vez encontrados los errores, elegimos que repare todas las entradas erróneas descubiertas.

CC Cleaner: http://www.ccleaner.com/
RegSeeker: http://www.hoverdesk.net/freeware.htm
PC Analyzer: http://www.pcanalyzer.altervista.org/



Estos simples pero concisos pasos, ayudarán enormemente a mantener nuestra PC ordenada, y corriendo de una manera estable, a la vez que incrementarán notablemente la performance de la misma. Esperemos que de ahora en más incorporen estas tareas como si de cepillarse los dientes se tratara. Les ahorrará más de un dolor de cabeza.



EL PASADO Y EL PRESENTE DE LAS CONSOLAS

NOTA: NIGROMANTE

PRIMERA PARTE

Nadie puede negar que hoy en día la industria de los videojuegos se convirtió en un entretenimiento tan masivo como el cine o la televisión, y el poderío tecnológico que presentan las plataformas actuales permite que los juegos estén a la altura de las más grandes producciones cinematográficas. Pero para alcanzar esta grandeza, la industria de los videojuegos tuvo que transitar un largo y conflictivo camino, el cual nunca deja de ser de interés para cualquier apasionado del rubro. Por esa misma razón, decidimos prepararles un informe especial, en el que repasaremos en orden cronológico y a grandes rasgos, la historia de las consolas hogareñas, desde sus orígenes hasta la actualidad.


Pong

Magnavox Odyssey

1972 **Compañía: Magnavox**

Conocida también como "Odyssey", esta milenaria consola se trata ni más ni menos que de la primera plataforma de videojuegos hogareña de la historia. Fue diseñada por Ralph Baer, considerado por muchos como el "Padre de los videojuegos hogareños", quien ya contaba con un prototipo terminado para 1968, al cual los coleccionistas le atribuyen cariñosamente el nombre de "Brown Box", (Caja Marrón). Su catálogo de juegos estaba compuesto por un total de 28 títulos, 12 de los cuales venían incorporados con el sistema, mientras que el resto podían ser adquirido por separado, en un primitivo formato de cartucho. Todos estos juegos eran extremadamente básicos y sencillos, carecían de sonido, no poseían contador de puntajes, y algunos incluso requerían de dispositivos adicionales para ser ejecutados. Entre todos ellos se encontraba el Pong, que ya era un éxito en las salas de video, y cuyo furor impulsaría a compañías de todo el mundo a desarrollar sus propias máquinas. De todas maneras, la plataforma vendió muy pocas unidades desde su lanzamiento, no solo por ser bastante cara, sino porque corrían los rumores de que solo funcionaba con TV's de la marca Magnavox, además de que sus juegos no satisficieron al público americano. Tal es así que la consola quedó descontinuada para el año 74.



Pong

Atari Pong

1975 **Compañía: Atari**

Debido a la fiebre del Pong que se generó por aquella época, y a que ya existía una consola hogareña con una versión similar del famoso arcade (la Magnavox Odyssey), Atari decidió lanzar su propia versión hogareña del Pong, cuyo prototipo sería concebido en 1973 bajo el nombre de "Darlene", y concretado 2 años más tarde a manos de Harold Lee, Alan Alcorn y Bob Brown, renombrado finalmente como Atari Pong. Así surgió la primera máquina hogareña pensada únicamente para jugar Pong. Pero debido al "fracaso" de la Magnavox, los inversores y distribuidores desconfiaron del producto de Atari, y la compañía tuvo que verse obligada a negociar con Sears, una gran cadena de centros comerciales americana, quien accedería a distribuirle su plataforma bajo la condición de quedarse con los derechos de la misma y contar con exclusividad de venta durante un año. Tal es así que el sistema fue lanzado bajo el nombre de Sears Tele-Games, y al año siguiente, tras el éxito cosechado por su primer producto, Atari pudo rehacerse con los derechos y relanzar la consola bajo el nombre de Atari Pong. Se trató del videojuego casero más avanzado para su época, debido a que contaba con mucha mejor resolución que la plataforma de Magnavox y buenos efectos de sonido.

Coleco Telstar

1976 **Compañía: Coleco**



El primer intento de Coleco por entrar al mundo de las consolas, fue concebido en un principio como otro mero clon hogareño del Pong, para utilizar el nuevo chip desarrollado por General Instrument, que permitiría al juego reproducirse en color, y contar con más modos de dificultad. La compañía lanzó tiempo después una extensa variedad de modelos de la Telstar, que presentaban diferentes juegos integrados con cada sistema, basados en el mismo chip de IG, pero que quedarían descontinuados a los pocos años, dejando a Coleco cerca de la bancarrota para 1980.



Desert Fox

Fairchild Channel F



1976 **Compañía: Farchild Semiconductor**

La segunda consola hogareña, después de la Magnavox Odyssey, en utilizar juegos en formato cartucho. Fue conocida originalmente bajo el simple nombre de Video Entertainment System, o VES, pero la compañía decidió renombrarla al año siguiente, ante el lanzamiento de la nueva plataforma hogareña de Atari, la Atari 2600, que en ese entonces había sido titulada VCS, siglas de Video Computer System. Los gráficos eran bastante básicos, pero contaban con la mejora del color, y el sonido era reproducido mediante un speaker interno de la plataforma, en lugar de provenir de la TV. Un detalle a destacar de la consola, es que traía un compartimento con tapa para guardar los joysticks, que por cierto eran bastante frágiles.

Atari 2600

1977 **Compañía: Atari**

Titulada originalmente Atari VCS, esta plataforma fue la que logró implementar de manera definitiva el uso de cartuchos intercambiables para los juegos, en lugar de integrarlos en el hardware de la maquina, alcanzando el éxito masivo que no habían logrado las anteriores plataformas, y elevando el nombre de la compañía a convertirse en sinónimo de videojuego para la época de los '80. Fue renombrada a Atari 2600 recién en 1982, con el lanzamiento de su sucesora (la Atari 5200), basándose en el numero presente en su catálogo de serie (CX2600). Su título más vendido, Space Invaders, se convirtió en uno de los juegos más emblemáticos del rubro, que hoy por hoy sigue perdurando en la memoria.


Space Invaders

Magnavox Odyssey 2

1978 Compañía: Magnavox

Fue en 1978 que la compañía pionera de las consolas hogareñas, en ese momento subsidiaria de Philips Norte América, regresaría al mercado con el propósito de hacerle frente a la reciente máquina de Atari, lanzando una nueva versión de su primer sistema, esta vez basándose en las mejoras tecnológicas presentadas por la Atari 2600 y la Fairchild Channel F, adentrándose así en la segunda generación de consolas. Una de sus principales peculiaridades, era la incorporación de un teclado de 28 teclas, pensado para el uso de juegos educacionales. En Europa fue conocida principalmente bajo el nombre de Philips Videopac G7000, aunque contó con varios nombres raros en ciertos países, como Radiola Jet 25, Schneider 7000, y Siera G7000, mientras que en Brasil fue distribuida como Philips Odyssey. Si bien nunca pudo estar a la par de la Atari 2600, la Magnavox Odyssey 2 consiguió superar la cifra de un millón de unidades vendidas solo en Estados Unidos.

Atlantis



Red Baron

Bally Astrocade

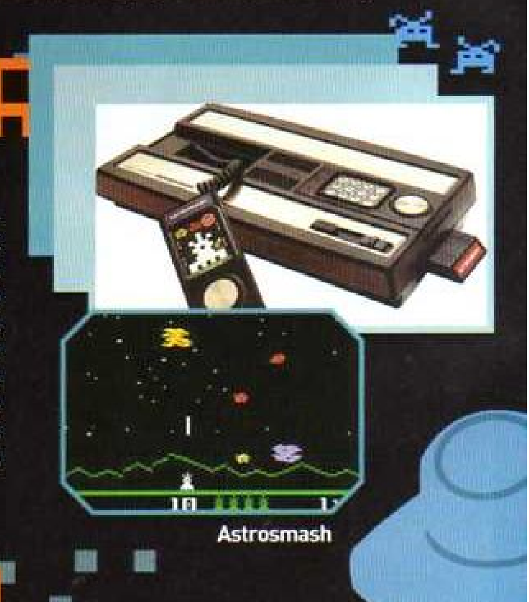
1978 Compañía: Bally

Allá por 1976, cuando la Fairchild Channel F apareció en el mercado, la compañía Bally delegó a una de sus divisiones, encargadas hasta ese momento del desarrollo de arcades y pinballs (la hoy en día popular Midway), que desarrollara una máquina para adentrarse al mercado de los videojuegos hogareños. El proyecto, titulado en un principio Bally Home Library Computer, ya se había concretado para 1977, pero solo estaba disponible a través de pedidos por correo, debido a los retrasos sufridos en la producción de las consolas, los cuales llevaron a la consola a distribuirse recién para el año siguiente, viéndose renombrada a Bally Professional Arcade. La consola no gozó de muy buen marketing, y nunca pudo hacerle frente a la competencia de Atari 2600 y la Odyssey 2. Al año de su lanzamiento, la compañía decidió abandonar el mercado de los videojuegos, vendiendo los derechos del producto a terceros, quienes relanzarían la plataforma en 1981, bajo el nombre de Bally Computer System, renombrándola nuevamente y de manera definitiva a Astrocade un año más tarde. Las ventas siguieron cayendo en picada, desapareciendo por completo del mercado tras la quiebra de la industria de los videojuegos americanos en 1983.

Intellivision

1980 Compañía: Mattel

Por aquel entonces, la mundialmente reconocida empresa de juguetes, Mattel, también decidió aventurarse en el mercado de los videjuegos hogareños, lanzando en 1979 la Intellivision, una de las plataformas que más logró hacerle competencia a la por aquel entonces exitosa Atari 2600. Para 1982, la compañía ya había alcanzado la cifra de 2 millones de consolas vendidas, y algunos desarrolladores externos que trabajaban para Atari, como Imagic y Activision, comenzaron a desarrollar juegos para Intellivision. El éxito fue tal que Mattel incluso había dado comienzo al desarrollo de un dispositivo conocido como "keyboard component", que al anexarlo a la consola permitiría que la misma pudiera utilizarse como si se tratara de una computadora hogareña. Pero debido a varios percances, principalmente causados por el alto costo de fabricación de estos periféricos, el ambicioso proyecto tuvo que ser cancelado. De todos modos, muchos de estos dispositivos que ya habían sido fabricados antes de que se dieran de baja, terminaron en manos de algún que otro coleccionista, y son consideradas piezas rarísimas.



Astrosmash



Pole Position

Vectrex

1982 Compañía: Smith Engineering

Una plataforma única en cuanto a su diseño y presentación, ya que no solo utilizaba gráficos vectoriales, sino que había sido el primer videojuego hogareño (y el ultimo) en traer un monitor anexado a la consola, como si se tratara de un arcade de salón, pero en miniatura, y con joysticks cableados. La consola ni siquiera llego a competir con las demas plataformas, y cayó rápidamente en picada, viéndose obligada a rebajar su precio hasta un 50% en menos de un año. Fue otra de las consolas que desaparecieron completamente del mercado trás la famosa quiebra de los videojuegos en 1983.



Turtles

Arcadia 2001

1982 **Compañía: Emmerson**

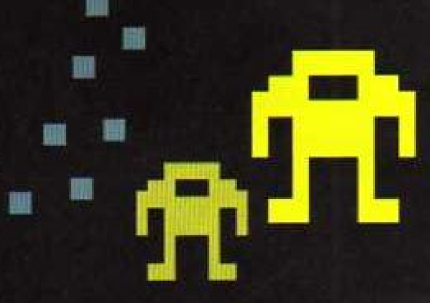
Una de las ultimas consolas de la segunda generación, lanzada también con el propósito de destronar a la exitosa Atari 2600, ya que estaba tecnológicamente capacitada para hacerle frente a las demás plataformas del momento, y contaba con un catálogo de juegos compuesto por más de 50 títulos únicos, Pero cayó en el fracaso apenas pisar el mercado, debido a que su lanzamiento coincidió prácticamente con la llegada de ColecoVision, y la nueva plataforma de Atari, la Atari 5200, muy superiores al resto de las consolas existentes.

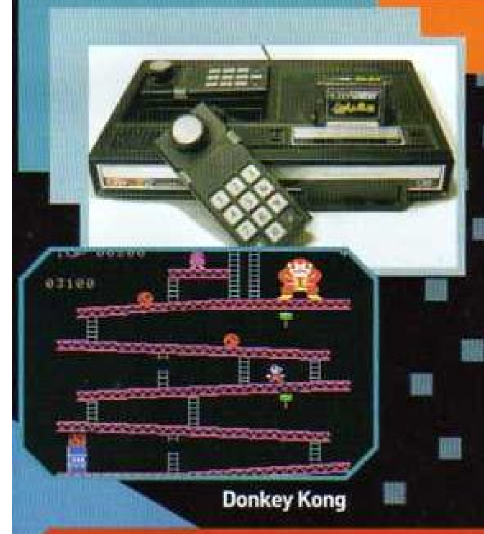
Atari 5200

1982 **Compañía: Atari**

Atari 5200 fue la sucesora y reemplazante de la ya exitosa Atari 2600, que hasta ese momento prácticamente había dominado el mercado. Fue lanzada con el propósito de hacerle frente a la Intellivision, una de las principales plataformas que le daban competencia a la anterior consola de Atari, aunque en corto tiempo se vería abrumada por un nuevo competidor, ColecoVision. Atari 5200 ofrecía gráficos mejorados y varias características que no estaban presentes en ninguna otra consola de la época, como el hecho de contar con el primer selector de TV automático, y de poseer cuatro puertos conectores para los controles, en lugar de los tradicionales dos, además de un revolucionario diseño de joystick, que entre otras facultades incluía un botón para pausar las partidas, algo completamente novedoso, y que se tendría en cuenta para futuros desarrollos. De todas maneras el complejo diseño del control no fue muy bien recibido por muchos usuarios, principalmente por la poca precisión que presentaba la palanca, y la mala fabricación de los mismos. Pero una de las mayores quejas que recibió la consola, fue por no contar con retrocompatibilidad para los juegos de Atari 2600, aunque este asunto sería solucionado tiempo más tarde con el lanzamiento de un adaptador. De todas maneras, la Atari 5200 nunca alcanzó a igualar el éxito cosechado por su predecesora, y como casi todas las demás consolas, su legado se extinguió poco después de la crisis de los videojuegos de 1983.




Pitfall!


Donkey Kong

ColecoVision

1982 **Compañía: Coleco**

Aparecida casi al unísono con la Atari 5200, esta novedosa plataforma diseñada por Coleco logró revolucionar el mercado por sus cualidades técnicas, poniendo en juego a la misma plataforma de Atari. No solo venia preparada de fabrica para que su hardware pudiera ser expandido, sino que ofrecía a los usuarios una experiencia gráfica prácticamente idéntica a la de los arcades de salón, permitiendo que la compañía pudiera obtener fácilmente la licencia de muchos juegos famosos de las salas de video, como el clásico Donkey Kong de Nintendo, que por cierto recibió críticas muy favorables, por tratarse de un port casi perfecto. Por si esto fuera poco, Coleco decidió lanzar al poco tiempo varios módulos de expansión para su plataforma, junto a unos periféricos que permitirían a la consola convertirse prácticamente en un ordenador, con teclado y Data Set. Pero el más peculiar y polémico de estos módulos, permitía a ColecoVision ejecutar con total compatibilidad cualquier cartucho de Atari 2600, obteniendo así el catalogo de títulos más amplio que haya tenido cualquier consola hasta ese momento. Claro que esto llevó a Atari a tomar riendas judiciales en el asunto, pero jamás pudieron evitar legalmente su comercialización. Se llegaron a vender más de 5 millones de unidades en su corto periodo de vida, que duró hasta la crisis de 1983.

La crisis de los videojuegos de 1983

Se conoce con este nombre a un periodo que se gestó entre 1983 y 1984, que llevó al mercado de los videojuegos americanos a la quiebra, dejando en bancarrota a muchas de las compañías desarrolladoras de consolas. La calidad de los videojuegos por aquel entonces dejaba mucho que desear, y gran parte de los usuarios, que anteriormente invertían en sus consolas, comenzaron a verse atraídos por el mercado de las computadoras hogareñas, que iba floreciendo poco a poco, presentando mejoras notables y precios mucho más accesibles. Esto llevó a casi todas las plataformas del momento, a las cuales se les atribuye el título de segunda generación de consolas, a un final abrupto. Durante el tiempo que duró esta crisis, el mercado de los videojuegos en Occidente se vió destruido casi por completo, y recién sería revitalizado años más tarde con la llegada de la NES, momento en el cual la industria de los videojuegos pasaría a estar dominada por empresas orientales.



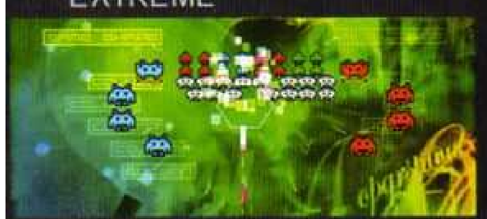
CONTINUARA...

REVIEWS

TODAS LAS NOVEDADES EN FICHINES, ANALIZADAS SIN CONCESIONES

INDICE

55 SPACE INVADERS EXTREME



Una remake como se debe, innovando. Sin alejarse demasiado de la jugabilidad de este clásico de los fichines. ¿Cómo les habrá salido? Ah, de eso se enterarán si leen la review, pillines.

56 OPERATION DARKNESS

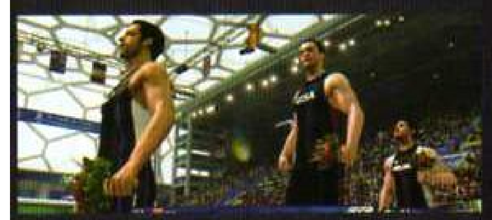


Un táctico diferente, no solo porque está íntegramente realizado en tres dimensiones, sino porque combina lo real de la Segunda Guerra Mundial, con lo sobrenatural, de corte netamente nipón. Quizás no se vea muy bien, pero a no prejuzgar.

58 WALL-E



Elegir y catalogar chatarra es un trabajo arduo... que hacemos todos los días en la editorial al revisar los juegos. ¿Será Wall-E un ítem qué va derecho a la papelera de reciclaje?



59 BEIJING 2008

Llegan las Olimpíadas, y no podían llegar sin su acompañante en forma de juego. Beijing 2008 intentará reproducir todas las disciplinas de este multitudinario certamen. ¿Qué lugar del podio ocupará?



61 SECRET AGENT CLANK

Vuelve la dupla más célebre de Sony en forma de una solo personaje. Clank, el fiel compañero de Ratchet, protagoniza el primer juego de su carrera solista en PSP.



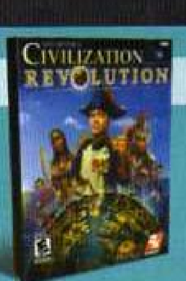
62 TOP SPIN 3

¿Es posible transmitir el realismo de un match de ténis en un videojuego? PAM Entertainment intenta esta proeza, y para averiguarlo, qué mejor que esta imperdible nota.

GUIA DE PUNTAJES

0 a 3	ABERRANTE
3 a 5	MALO
5 a 6	REGULAR
6 a 7	BUENO
7 a 8	MUY BUENO
8 a 9	EXCELENTE
9 a 10	LEGENDARIO

EL JUEGO DEL MES



SID' MEIER CIVILIZATION REVOLUTION

COLONIZANDO NUEVAS PLATAFORMAS

La milenaria franquicia de Sid Meier se jugó a explorar nuevas fronteras, extentiendo su legado al mundo de las consolas. La verdad, no lo podía haber logrado de mejor manera.

PAGINA 53

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

AHORA TAMBIÉN PODES CONQUISTAR EL MUNDO DESDE TU CONSOLA



¡TAXI! ¡TAXI! A LO DE CLEOPATRA POR FAVOR

GÉNERO: ESTRATEGIA
COMPAÑÍA: FIRAXIS
DISTRIBUCIÓN: 2KGAMES
LINK: WWW.CIVILIZATIONREVOLUTION.COM
MULTIPLAYER: 4 JUGADORES ONLINE

PLATAFORMAS: PS3, XBOX360, DS

↑ EXCELENTE PRESENTACIÓN VISUAL. PROFUNDO NIVEL DE ESTRATEGIA. REJUGABILIDAD INFINITA.

↓ OPCIONES DIPLOMÁTICAS BASTANTE LIMITADAS, COMPARADAS A OTRAS ENTREGAS DE LA SERIE.

EL DATO: EN UN PRINCIPIO TAMBIÉN HABÍA SIDO ANUNCIADA UNA VERSIÓN PARA WII, PERO DE MOMENTO EL PROYECTO SE ENCUENTRA PAUSADO.

9.0

Cuando se anunció que la milenaria franquicia de Sid Meier se aventuraría por primera vez en el mundo de las consolas, muchos fanáticos temían por su integridad. Si bien la mecánica de juego tuvo que ser simplificada para adaptarse al público consolero, el grado de profundidad que caracteriza a la serie se mantuvo intacto. Es posible elegir civilizaciones, fundar ciudades cuando y donde se nos de la gana, entablar relaciones diplomáticas con líderes de otras facciones y administrar cada faceta de nuestro imperio, sea política que económica, tal y como se nos permitía en las entregas de PC. La interfaz es mucho más sencilla, y las diferentes funciones se agruparon en comandos más simplificados, pensados para ser fáciles de ejecutar con los botones de cualquier pad, y aunque esto en algunas ocasiones nos imponga ciertos límites, como en el caso de las opciones diplomáticas, en donde se nos priva de profundizar en las negociaciones, lo importante es que la esencia de su jugabilidad sigue siendo la misma. Más allá de esto, Civilization Revolution presenta una de las mejores estéticas que jamás haya gozado la franquicia (excepto la versión de DS), con unos gráficos realmente detallados, y un simpático diseño de personajes, que harán mucho más amenas nuestras partidas. No lo deje pasar, sean iniciados o veteranos de la serie. **Nigromante**

Administrar nuestro imperio sigue siendo tan adictivo como siempre, y supervisar cada faceta del mismo requiere un alto nivel de estrategia y gestión, aunque la interfaz es mucho más sencilla que en sus contrapartes de PC

MEGAMAN STAR FORCE 2

ZERKER X NINJA Y ZERKER X SAURIAN

GÉNERO: ROL
COMPAÑÍA: CAPCOM
DISTRIBUCIÓN: CAPCOM
LINK: WWW.CAPCOM.COM/MEGAMAN
MULTIPLAYER: 6 OFFLINE / 6 ONLINE

PLATAFORMAS: DS

↑ LA VARIEDAD DE ARMADURAS Y SUS RESPECTIVAS FUSIONES ENTRE SI. EL MODO ONLINE. LOS JEFES FINALES.

↓ LAS MEJORAS SON ESCASAS. LOS COMBATES AL AZAR SON DEMASIADO FRECUENTES Y LA MOVILIDAD DENTRO DE ESTOS SIGUE SIENDO MUY LIMITADA.

EL DATO: FUYUKA OURA, ACTRIZ DE DOBLAJE QUE DA LA VOZ A GEO EN EL ANIME Y EL JUEGO, EN LA VERSIÓN OCCIDENTAL FUE REEMPLAZADA POR EL SILENCIO MISMO.

6.5



En el modo multijugador, además de poder formar una "banda hermano" (grupete de amigos), podemos realizar combates contra otros jugadores en salas especiales y así obtener cartas e incluso fusiones que con un sólo cartucho serían imposibles

En un intento de renovación de la serie Battle Network nació esta saga que toma casi todos los elementos de su antecesora pero con una historia completamente distinta. En esta segunda parte, volvermos a encarnar a Geo Stelar, recorriendo unos laberínticos escenarios 2D, alternando de manera excesivamente frecuente con peleas enteramente en 3D. Estas se llevan a cabo sobre una cuadricula de 3 x 5 con una vista por detrás de nuestro personaje y cuyo movimiento se encuentra restringido solamente a derecha e izquierda. Además de atacar con el clásico Buster de Megaman, contamos con un sistema de cartas que, una vez comprendido a la perfección, resulta muy entretenido y añade una gran cuota de estrategia compensando así el limitado movimiento de nuestro personaje.

Al igual que en la primer parte, las diferencias entre las dos versiones que trae el título no son significativas y se limitan más que nada a tener una armadura exclusiva en cada versión (Fire Saurian y Wind Ninja según el caso) y un repertorio de cartas en parte distinto, siendo este aspecto aprovechado sólo en el modo multijugador.

A pesar de no traer cambios y mejoras sustanciales, esta segunda parte provee muchas horas de entretenimiento con un extenso juego que dejará más que satisfechos a los seguidores de los Megaman roleros. **Taice**



BATTLEFIELD BAD COMPANY

MEJOR SÓLO QUE MAL ACOMPAÑADO



GÉNERO: ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUCIÓN: ELECTRONIC ARTS
LINK: BADCOMPANY.EA.COM
MULTIPLAYER: 24 ONLINE

PLATAFORMAS:








↑ LOS ESCENARIOS DESTRUIBLES. EL MULTIPLAYER.

↓ EL MODO SINGLE PLAYER NO SE SIENTE COMO UNA VERDADERA HISTORIA.

EL DATO: UN BATTLEFIELD CON TODAS LAS LETRAS, QUE SUMA ADEMÁS UNA CAMPAÑA SINGLE PLAYER PARA LOS RATOS EN SOLITARIO.

8.5

La salida de Bad Company significa la "primera vez" de muchas cosas. En primer lugar, se trata de la primera vez que la legendaria saga no llega a PC, sino que desembarca solamente en las consolas más poderosas. También es la primera vez que contamos con una campaña especifica para el juego single player, y fundamentalmente, la primera vez que presenciamos escenarios totalmente destruibles.
Sin embargo, a pesar de ser un primerizo en todos estos aspectos, hay que decir que sigue siendo el mismo juego de siempre, con algunas adiciones que no hacen más que ensalzar la experiencia, y un título que se transformará (si no lo ha hecho ya) en un referente del juego online.
Pero empecemos por el principio, y para ello tenemos que hablar de la campaña single player, que nos da la oportunidad de disfrutar de un juego de acción en primera persona con una historia decente. No esperen un juego que valga la pena solamente por su campaña principal, porque si su intención es la de comprarlo solamente por este aspecto, se sentirán terriblemente decepcionados. Es que la historia, nos pone dentro de un escuadrón de cuatro soldados, que se ven envueltos en una guerra que no quieren pelear, y que como no tienen mejor idea, deciden sacarle algo de rédito al asunto, buscando cargamentos de oro con los que supuestamente se están financiando los servicios mercenarios contratados por el enemigo. A pesar de contar con algunos giros de tuerca, y con una actuación de voces y momentos muy graciosos, en definitiva todo termina pareciéndose a una partida multiplayer contra bots, porque la campaña se reduce a cumplir con la eliminación de objetivos repetidos, y si morimos, tan solo "revivimos" unos metros más atrás, con los enemigos que habíamos eliminado ya muertos. Además, por razones concernientes a la historia, nuestros compañeros no pueden morir, y es por eso que veremos como son baleados, bombardeados, o hasta incluso detonados con C4 (por nosotros) sin sufrir el más mínimo rasguño. Todo lo dicho no hace más que redondear una campaña single player que, si bien no está de más, parece como una mera entrada para el verdadero plato fuerte: el multiplayer.





Esta vez, el escenario de conflicto será actual, con armamento y vehículos contemporáneos

Y es precisamente en el modo multijugador donde Bad Company muestra de qué está hecho, ya que a pesar de contar solamente con un modo de juego (los próximos serán agregados en forma de contenido descargabale) es capaz de entregar horas ininterrumpidas de frenético combate. Los escenarios en esta modalidad (la de destruir objetivos enemigos) son de tamaño medio a grande, y difieren sensiblemente en cuanto a su estrategia necesaria. Los hay abiertos, donde las clases de ataque a distancia tienen ventajas; y cerrados, donde las de combate cercano son más aptas. De cualquier manera, si uno prefiere un estilo de juego, el sistema de niveles y dispositivos desbloqueables, hace que uno siempre se las pueda amañar para ser útil en cada nivel. La jugabilidad, al contar con la clásica barra de energía, y no el sistema regenerable de la mayoría de los títulos actuales, es mucho más permisiva, y posibilita a los jugadores menos experimentados realizar una tarea más digna. Los vehículos hacen nuevamente su aparición, y se transforman rápidamente en uno de los puntos fuertes de la entrega, aunque hay que decir que por el momento no hay una gran variedad para elegir, cosa que también promete ser mejorada con sucesivas descargas.
Sin embargo, la gran estrella, tanto en el single, como en el multiplayer, son los escenarios totalmente destruibles. El poder ver como árboles, arbustos, rejas, paredes, o edificios enteros son destruidos bajo el fuego enemigo, le agrega una enorme faceta dramática al conflicto. No se imaginan la satisfacción que causa el lanzar un ataque de morteros sobre una casa de dos pisos en las cuales se encuentran ocultos 5 soldados enemigos, para ver como caen como gorriones o, en el peor de los casos, quedan totalmente expuestos a las ráfagas de nuestros compañeros.
Hay que decir, para resumir, que Bad Company se presenta como una variante a las clásicas entregas de la serie, aunque en definitiva si es por su campaña para un solo jugador, habría que decir que la compra no se justifica. Ahora, si le sumamos a dicha campaña un excelente apartado multiplayer, entonces si estamos en presencia de un título que no debe por ningún concepto ser pasado por alto. **Fareh**





SPACE INVADERS EXTREME
TREINTA AÑOS NO ES NADA



Además del modo para un jugador, Space Invaders Extreme nos permite junto a un amigo con otra PSP y otra copia del juego, y conectados vía Wi-Fi, disfrutar de un divertido modo cooperativo.

En el marco del 30 aniversario de este juego, nos llega algo más que una simple remake convencional como para chorear con el gamer nostálgico. Si señor. Esta es la forma en la que todas las remakes deberían crearse, ya que si bien respeta el espíritu original del clásico, la jugabilidad incorpora pequeñas y sutiles variantes como para no aburrirnos, y sobre todo el nivel estético de Space Invaders Extreme es un claro ejemplo de lo que es estar al día, ya que entre el plano sonoro y el visual se ha puesto al día de manera más que eficaz y sencilla. Para que se den una idea imaginen el look y la onda musical tecnosa de Lumines y Everyday Shooter. Al igual que este último, los sonidos de nuestros disparos y el de los enemigos al destruirse influyen en la música de fondo, como parte viva del mismo. El juego nos premia por realizar combos, ya sea por eliminar naves por cantidad, color y hasta si lo hacemos respetando columnas o filas. De tanto en tanto, si disparamos a objetivos adicionales accederemos a secciones de bonus. Y además nos aguardan diferentes Jefes de Nivel. Y por supuesto habrá disparos especiales, del tipo láser, bomba, disparo triple y hasta una protección superior, todo esto de uso limitado. Mucho más de lo que esperábamos. **Evil Ryu**

OPERATION DARKNESS
LO QUE YACE BAJO LA SUPERFICIE

GÉNERO: ROL Y ESTRATEGIA POR TURNOS
COMPAÑÍA: SUCCESS
DISTRIBUCIÓN: ATLUS
LINK: WWW.ATLUS.COM/OPERATIONDARKNESS
MULTIPLAYER: 2 ONLINE

PLATAFORMAS:

↑ LA JUGABILIDAD, LOS DISEÑOS, LOS PODERES SOBRENATURALES ADICIONALES, LA LONGITUD DEL JUEGO. EL PRIMERO DE SU GÉNERO EN COMPLETO 3D.

↓ GRÁFICOS OBSOLETOS Y POCO ATRACTIVOS, CÁMARAS QUE COMPLICAN LA ESTRATEGIA. VARIAS COSAS QUE PUEDEN MEJORARSE. EL DOBLAJE YANQUI.

EL DATO: ENTRE NUESTROS PERSONAJES ESTA HERBERT EAST, CLARO HOMENAJE A HERBERT WEST, EL RE-ANIMATOR CREADO POR H.P. LOVECRAFT.

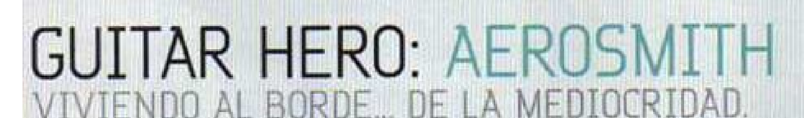
6.0



VOS MANDATE POR LAS BALDOSAS BRILLANTES QUE YO TE CUBRO

A ver, no estamos ante un mal juego. Tiene sus problemas. Por ejemplo, sus gráficos no están a la altura de la presente generación de consolas (se pueden ver mejores en los últimos juegos de PS2). La cámara es algo de terror, ya que situarnos en la grilla del mapa es incómodo, cuando debería ser primordial al plantear una estrategia. Pero la gracia del juego reside en su jugabilidad, la cual por cierto, es adictiva y divertida, ya que sin lugar a dudas este es uno de esos juegos que siguen dando vueltas por nuestra mente una vez apagada la consola. El título es ameno, poco hostil hacia los novatos, ya que si uno está atento a equipar correctamente a las unidades (armas, ítems, habilidades) no veremos muy seguido la pantalla de "game over". Esto no quiere decir que estemos ante un juego fácil ni corto, ya que la dificultad será progresiva, con enemigos capaces de hacernos más daño conforme avancemos, pero para eso se nos da la posibilidad de realizar misiones adicionales, para ir subiendo de nivel a nuestros personajes. El nivel artístico es bueno, a pesar de sus gráficos obsoletos, pero el diseño de los mismos y la atención puesta en las armas y uniformes es de lo mejorcito que tiene el juego. Un título para pocos quizás, pero que los fanáticos del género sabrán apreciar. **Evil Ryu**

Otro atractivo del juego es la mixtura entre lo real y los fantástico, ya que si bien está basado en la Segunda Guerra Mundial, deberemos enfrentarnos a zombis, nazis y demás yerbas sobrenaturales.



GUITAR HERO: AEROSMITH
VIVIENDO AL BORDE... DE LA MEDIOCRIDAD.



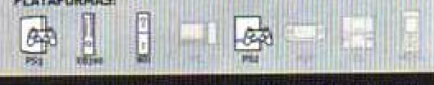
COMO DIJO EDU: AEROSMITH ES UNA MIERDA

"¿ESTÁS SEGURO QUE CON ESTO VAMOS A RECUPERAR LA DIGNIDAD?"



GÉNERO: RÍTMICO
COMPAÑÍA: NEVERSOFT
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
LINK: WWW.GUITARHERO.COM/GHAEROSMITH
MULTIPLAYER: 2 JUGADORES

PLATAFORMAS:



↑ MEJORAS MÍNIMAS EN EL CONTROL CON RESPECTO A GUITAR HERO 3.

↓ NEVERSOFT SIGUE SIN LOGRAR QUE LAS NOTAS TRANSMITAN LA SENSACIÓN DE LOS TEMAS. SELECCIÓN DE CANCIONES MEDIOCRE Y MONÓTONA. PARA PRINCIPIANTES.

EL DATO: LA VERSIÓN DE 360 ACEPTA LA GUITARRA DE ROCK BAND. PERO CON TRAIN KEPT A ROLLIN' EN ESE OTRO JUEGO, YA TUVIMOS SUFICIENTE.

5.0

El 60% de los temas son de Aerosmith, y el resto una selección mediocre de temas que supuestamente influenciaron o fueron influenciados por la banda. Encima, unos cuantos son covers.

Es fácil presentar una actitud negativa respecto a la franquicia Guitar Hero, luego de lo vapuleada que fue gracias al forzado abandono de Harmonix hacia la misma. Neversoft hace lo que puede, pero su falta de experiencia en el rubro denota lo vernáculo que era (es, si hablamos de Rock Band) para Harmonix el género rítmico. Guitar Hero: Aerosmith logra superar ciertos vicios del control vistos en GHIII, especialmente los hammer-on y pull-off, que funcionaban completamente a destiempo en ese título. Pero todo esfuerzo en mejorar la jugabilidad se ve opacado por la obvia limitación de contar con un monótono listado de temas. No tengo nada en particular contra Steven Tyler y compañía, pero la selección de temas deja mucho que desear. Aunque está bien poner ciertos temas de sus comienzos en los 70', y evitar las baladas de sus últimas épocas, se pasaron por alto canciones que realmente le hubieran puesto otro tono al juego. ¿Walk This Way con Run DMC? ¿Por qué no ocupar su lugar con otros más interesantes como Janie's Got a Gun, o Dude Looks Like a Lady? Como si fuera poco, la selección casi no presenta desafío para el jugador experimentado, logrando en un par de horas cinco estrellas en todas las canciones. ¿El resultado? Un tracklist fofo, que se deja jugar, pero solo recomendado para los fanáticos más acérrimos de la banda. **Rockman**

HAIL TO THE CHIMP
DIOS SALVE AL MONO, MENOS AL DE ANILLACO

LOS VIDEOJUEGOS EVOLUCIONARON, MENOS ESTOS MONOS

GÉNERO: MINI JUEGOS
COMPAÑÍA: WIDELOAD
DISTRIBUCIÓN: GAMECOCK MEDIA GROUP
LINK: WWW.CHIMPLOVE.COM
MULTIPLAYER: 4 JUGADORES

PLATAFORMAS: PS3, XBOX360

↑ HUMOR DEL BUENO.

↓ JUGABILIDAD INSULSA BASADA EN MINI JUEGOS. ABURRE CON FACILIDAD, INCLUSO CON AMIGOS.

EL DATO: EL JUEGO UTILIZA EL MOTOR UNREAL ENGINE 3 PERO, COMO VERÁN, MODIFICADO DE UNA FORMA PARTICULAR.

5.0

Para resumir rápidamente el concepto del juego, podemos decir que se trata de una sucesión de mini juegos que el usuario deberá completar con el objeto de convertirse en el rey de la selva al final de la campaña.

Adoramos los juegos que incluyen un buen contenido humorístico, mucho más cuando dicho humor está basado en sátiras y críticas sociales variadas. Hail to the Chimp puede jactarse de otorgar al jugador toneladas de diversión en el sentido que estamos describiendo, debido a que suele mostrar diversas escenas por demás cómicas que parodian diversos aspectos de la política norteamericana. Ya desde el vamos puede observarse un menú que imita visualmente a CNN, combinando frases por demás ácidas con las acciones de animales. Vale decir que la utilización de animales en vez de personas logra distender un poco el ambiente, que de otro modo ya estaría sembrando polémica.

El problema radica en que la jugabilidad en sí es muy básica, limitando las posibilidades a presionar sin sentido los diversos botones y dando como resultado un party game por demás insulso. Tal vez las primeras partidas en multiplayer puedan resultar atractivas, gracias a la alta dosis de contenido humorístico, pero ni bien comienzan a repetirse ciertas situaciones el juego en sí pierde todo su atractivo. Como conclusión podemos afirmar que Hail to the Chimp es un producto mediocre como mínimo, al menos en todo lo referente al apartado jugable, pero que gracias a diversos aspectos puede llegar a entretener por un rato. **666**

HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL
TODO LO QUE TE GUSTA DE HELLBOY NO ESTA EN ESTE JUEGO

GÉNERO: ACCIÓN EMBOLANTE
COMPAÑÍA: KROME STUDIOS / BIG ANT STUDIOS
DISTRIBUCIÓN: KONAMI
LINK: WWW.KONAMI-DATA.COM/HELLBOY
MULTIPLAYER: 4 EN MODO COOPERATIVO

PLATAFORMAS: PS3, XBOX360, PSP

↑ LAS VOCES EN LAS VERSIONES DE PS3 Y 360 (LA DE PSP ES MUDA) SON LAS DE LA PELI. EH... SI LES CABE ESTE ESTILO DE JUEGOS SE PUEDEN ENGANCHAR.

↓ POBREZA GRAFICA + MECÁNICA DE JUEGO REITERATIVA + MALA HISTORIA = UN JUEGO QUE NI LOS FANS DE HELLBOY VAN A QUERER TERMINAR.

EL DATO: ADEMÁS DE RON PERLMAN Y SELMA BLAIR, EL ACTOR DE CULTO BRUCE CAMPBELL (NOCHE ALUCINANTE) LE PONE LA VOZ A UNO DE LOS PERSONAJES.

5.0



HELLBOY, MINGO Y ANIBAL CONTRA LOS FANTASMAS

Iellboy es un comic que tiene buenos personajes, buenos diálogos, buenas historias, buen sentido del humor, buena acción, buenos dibujos, buen clima y hasta una excelente película. Pero tiene malos juegos. Ya le aso en PSone y PC. Simplemente parece que el personaje y los juegos no se llevan bien. En ambas versio- es el juego hace agua por todos los costados, entregando gráficos poco inspirados en los dibujos de Mike Mignola (sobre todo en la versión PSP que cuenta con unos horribles dibujos escasamente animados como inemáticas), una jugabilidad basada en God of War y Devil May Cry, pero con un horrible e inútil sistema e cámara, y mecánicas como revolear enemigos que, a decir verdad, complican la vida sobremanera. La tilización del arma del rojizo personaje tampoco es agradable, más que nada debido a que la forma en que os desarrolladores implementaron la manera de apuntar que es bochornosa. La versión de PSP es un tanto nejor en este aspecto. Al igual que en DMC, Hellboy puede desencadenar ataques especiales con su mano erecha, pero no son lo suficientemente espectaculares ni útiles. El juego es repetitivo hasta el hartazgo, lejos de deslumbrarnos nivel a nivel con algo sorprendente o al menos con onda, lo que logra es darnos anas de ir a jugar al GoW o al DMC. **Evil Ryu**

El juego nos da la posibilidad de jugar con hasta otros tres personajes en modo cooperativo, entre ellos Liz Sherman, Abe Sapien y Lobster Johnson. Este es el único modo multijugador del título. Hasta en eso es pobre.



WALL-E

APLAUSOS EN EL CINE, DIVERSIÓN EN LOS FICHINES



GÉNERO: ACCIÓN / PLATAFORMAS
COMPAÑÍA: HEAVY IRON STUDIOS
DISTRIBUCIÓN: THQ
LINK: WWW.THQ.COM
MULTIPLAYER: 2 JUGADORES (PC-PS2-DS-PSP)
4 JUGADORES (360-PS3-WII)

PLATAFORMAS: PS3, 360, WII, PC, PS2, PSP, DS

↑ LOS GRÁFICOS, LA POSIBILIDAD DE CONTROLAR DOS PERSONAJES.

↓ BASTANTE FACILONGO, SE TORNA REPETITIVO, LAS MISIONES DE DISPARO NO SUMAN MUCHO.

EL DATO: EL JUEGO TIENE BASTANTE MATERIAL DESBLOQUEABLE, QUE SE OBTIENE RECOLECTANDO LOS CIRCULOS ROJOS LLAMADOS WALLAZOS.

6.5

+ INFO

La versión de DS ofrece una jugabilidad diferente a la del resto de las consolas, PC. Se trata de un juego de puzles en los que Wall-E y EVE tienen que resolver con el material que los rodea, como por ejemplo recolectar y juntar bloques de basura en el caso de Wall-E, lo que le permitirá acceder a nuevos lugar dentro del mismo escenario hasta llegar al final del nivel.







Las películas animadas de los estudios Pixar son una fija, porque desde ya hace varios años que nos ofrecen excelentes filmes para grandes y chicos. El caso de Wall-E, su última producción, confirma aún más esta tendencia, y afortunadamente su respectivo videojuego también ofrece una aventura bastante disfrutable. Ni bien arrancamos nos ponemos rápidamente en los zapatos, o en las ruedas, de Wall-E, un robotín encargado de limpiar el mugroso basural en el que se convirtió la Tierra, y que fuera abandonado por la raza humana hace más de 700 años, ya que la contaminación hace insostenible la vida orgánica en el planeta. Los escenarios de Wall-E son una mezcla entre jugabilidad típica de plataformas en 3D y sencillos puzles. Debemos conducir al robot a través de una serie de caminos en ruinas en los que habrá que saltar de un lugar a otro para evitar caernos en lagos contaminados, algo que hará bajar nuestro nivel de energía.

Además, tenemos que ir recolectando bloques de basura compactada para depositarlos en receptáculos de la corporación Buy ´N Large, muy presente tanto en el juego como en la peli, que nos permitirá abrir puertas para pasar a sectores inexplorados del nivel.

Estos bloques se dividen a su vez en distintas categorías, como por ejemplo los eléctricos, con los que podremos activar diversos aparatos como ascensores, y los bloques magnéticos, que nos permiten atraer objetos metálicos para que los carguemos de un lado a otro del escenario.

También encontraremos rampas o tubos que Wall-E debe recorrer convertido en una pequeña caja, algo que le da bastante dinamismo a la estructura del juego.

Los gráficos del juego nos dan una impresión bastante similar a la de la película. En Wall-E también contamos con un multijugador con diferentes competencias para realizar.

Los escenarios de Wall-E están intercalados con los de a su contraparte "femenina", la robot de exploración EVE, cuyo fin es encontrar vida orgánica que le permita al ser humano poder regresar a su antiguo hogar. Con ella surcaremos los cielos en niveles donde tendrá que destruir una serie de blancos o pasar por una serie de anillos antes de que se agote un límite de tiempo.

Estas fases son bastante entretenidas, permitiéndonos explorar los deshabitados parajes de la Tierra con una cierta libertad. Lo divertido de estos sectores del juego se debe a un preciso sistema de controles que nos deja manejar a EVE con gran facilidad.

La aventura incluso cambia por tercera vez cuando nos lleva al crucero espacial Axiom, una nave que aloja lo que queda de la raza humana. Es allí donde Wall-E tiene que enfrentar a un grupo de robots enemigos armado con un láser. Si bien este modo de combate no esta del todo mal carece del desarrollo que tienen las secuencias anteriores del título, haciéndolo bastante simple y sencillo.

Aunque se lo puede considerar un juego no muy desafiante, sobre todo para los más experimentados en la materia plataformera, es evidente que la jugabilidad en Wall-E es bastante variada.

Si bien todas las versiones del juego están bastante balanceadas, la de PlayStation 2 tiene un diseño de niveles y movimientos de los personajes un tanto más desarrollada que las demás, lo que nos entrega una jugabilidad mucho más entretenida.

De todas maneras, todas las versiones también cuentan con una opción multijugador con distintas competencias sueltas para un máximo de 4 jugadores -dependiendo la plataforma-, que amplían la vida útil del título.

A nivel gráfico, el título obviamente no cuenta con la misma calidad que la película, pero se nota que los desarrolladores hicieron un buen trabajo capturando la esencia del film y llevando a sus personajes al ámbito fichinero, porque la física de Wall-E y EVE es bastante fiel a los movimientos que lucen ambos robots en la pantalla grande.

Lamentablemente, no se puede decir lo mismo de los escenarios, que se ven bastante vacíos, pero esto no es algo que nos impida disfrutar del juego.

En definitiva, Wall-E es un fichin que se deja jugar y que nos permite extender por un rato las aventuras de este pequeño robot chatarrero y su "novia" exploradora, ambas estrellas absolutas de la última y grandiosa película de los estudios Pixar. **Siskosilber**

ALONE IN THE DARK

EL DISCRETÍSIMO REGRESO DE EDWARD CARNBY



GÉNERO: ACCIÓN EN TERCERA PERSONA
COMPAÑÍA: EDEN STUDIOS
DISTRIBUCIÓN: ATARI
LINK: WWW.CENTRALDARK.COM
MULTIPLAYER: NO POSEE

PLATAFORMAS: PS3, X360

↑ EL VARIADO SISTEMA DE COMBATE, MANEJO DEL INVENTARIO, LA HISTORIA Y LOS GRÁFICOS ZAFAN

↓ REPUGNANTES FÍSICAS, SERIOS PROBLEMAS DE CÁMARA, EL TRUQUITO PARA SALTEARNOS NIVELES, VERGONZOSO SISTEMA DE MANEJO

EL DATO: ALONE IN THE DARK YA HABÍA SIDO REENCARNADO EN 2001, CON EL SUBTÍTULO DE "A NEW NIGHTMARE", QUE SALIÓ PARA DC Y PSONE, PC Y GBC.

6.5

Sin duda podemos poner al nuevo Alone in the Dark, desarrollado por Eden Studios, dentro del grupo "títulos decepcionantes", porque sus importantes fallas lo convierten en un fichín del montón.
La historia del juego enlaza los títulos anteriores con este, colocándonos nuevamente en los zapatos del investigador paranormal Edward Carnby, quien reaparece totalmente amnésico y prisionero de unos malosos en la habitación de un hotel de la Nueva York actual, luego de haber desaparecido de la faz de la tierra en la década del treinta. Justo un momento antes de que estos villanos estén por liquidarlo, una misteriosa fuerza oscura y maléfica comienza a destruir la ciudad entera, incluyendo al edificio, obligando a Carnby a escapar con una chica que salva de la catástrofe, llamada Sarah, hacia Central Park, lugar donde se encuentra la fuente de este poder diabólico. El argumento del juego está dividido en ocho episodios, al estilo serie yanqui, en los que Carnby y su patiña buscarán al responsable de todo este caos, junto a la explicación de cómo hizo nuestro héroe para aparecer en la actualidad sin envejecer ni un solo minuto.



ESTA CUADRA LA CUIDO YO, SI NO ME DAS LOS 20 PESOS TE ROMPO TODO EL AUTO

Alone in the Dark tendrá bonitos gráficos, pero definitivamente no es el juego que estábamos esperando. Si se hubieran pulido algunos detalles sería un título más agradable, pero sus fallas le bajan muchos puntos.

En el mundo de Alone in the Dark podemos interactuar con todo lo que nos rodea, lo que hace el juego bastante dinámico, pero el mismo sufre de serios problemas de colisión, sumado a que la cámara siempre nos complica apuntar hacia el camino correcto, resultando casi imposible dirigirnos hacia donde queremos ir en nuestros primeros intentos de jugarlo.
El sistema de combate es bastante variado, porque podemos utilizar distintos objetos que encontremos tirados, desde troncos hasta hachas, y también usar una pistola para balear al que se cruce en el camino. De hecho, también podremos cambiar en cualquier momento la vista entre primera y tercera persona.
En el juego no combatimos zombis, sino unos seres infectados por las fuerzas oscuras que los hacen bastante más avivados que los clásicos come cerebros. De hecho, para matarlos definitivamente habrá que quemarlos, algo que podremos hacer de muchas maneras, como arrastrándolos hacia una fogata -una vez incapacitados- o disparándoles con balas incendiarias. Todo este sistema hace que la acción sea bastante fluida a lo largo de la aventura, pero los toscos movimientos de Carnby hacen que el combate no sea tan preciso como quisiéramos. Si a esto le sumamos el hecho de que carecemos de un medidor de energía, sino teniendo que chequear nuestras heridas con la vista en primera persona, todo se hace muy confuso.
Como ya se había anunciado, el inventario de Carnby se limita al interior de su campera, haciendo bastante escueto nuestro espacio disponible, obligándonos a dejar objetos o a combinarlos entre ellos. Este sistema es bastante interesante, porque nos pone en la constante disyuntiva de que dejar en el camino y qué no, aunque a lo largo de la aventura nos toparemos con ítems por todos lados.
De hecho varios de estos elementos tienen más de una utilidad, como por ejemplo el spray médico que lo podemos usar lógicamente para curar las heridas de Carnby o como material incendiario, combinándolo con nuestro encendedor.
Es evidente que la impronta de Alone in the Dark muestra aspectos interesantes, pero la mecánica del juego no funciona aceitadamente, haciendo que la esencia se vaya a cualquier lado. Por un lado tenemos un deficiente diseño de niveles que nos hará recorrer una y otra vez el escenario hasta resolverlo, algo que por lo general es más tirado de los pelos que argumento de culebrón brasileño. Sumado a esto tenemos espeluznantes escenas de manejo, con una física de conducción digna más de un Family Game que de una consola de esta generación. Para solucionar este problema estructural del juego, los muchachos de Eden subdividieron los episodios del juego en secuencias, incorporando un "truquito" que nos permite saltearnos el nivel en el que estemos trabados. De hecho, si queremos podemos arrancar el juego desde la primera secuencia del último episodio, algo que sin duda le saca al título todo tipo de desafío por llegar al final jugando limpiamente.
En definitiva, Alone in the Dark no será un juego decididamente malo, pero francamente estábamos esperando un título más a la altura de esta leyenda fichinera. **Siskosilber**



RATISALIL CALMA EL DOLOR, Y LAS HERIDAS MORTALES TAMBIÉN



NO SE DEJEN ENGAÑAR, EL MANEJO ES SENCILLAMENTE ESPANTOSO

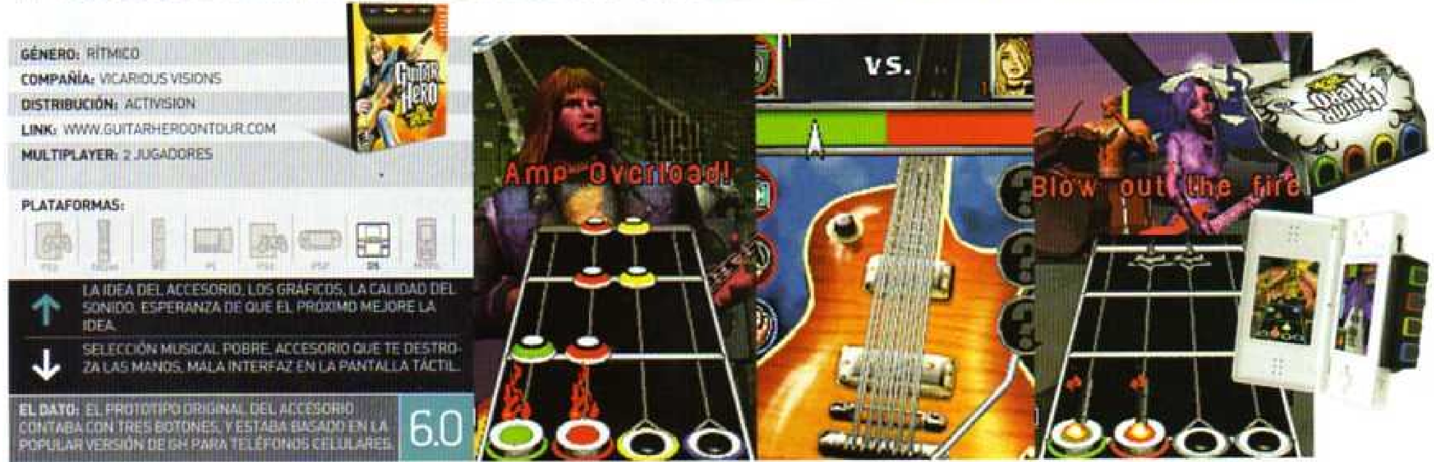
+ INFO

El juego también esta disponible para PlayStation 2 y Wii, pero esta versión- desarrollada por Hydravision- es tan pero tan horrible que no merece ni una mini review. Si bien la entrega de Wii nos permite controlar a Edward con el Wiimote y el Nunchuk, la bajísima calidad de ambas versiones las ubican varios puntos por debajo de la de Eden, y no merecen ser jugadas ni por el más acérrimo fan de las aventuras de Edward Carnby.



GUITAR HERO: ON TOUR

A AQUELLOS QUE ESTÉN POR ROCKEAR... LES RECOMENDAMOS UNA MUÑEQUERA.



GÉNERO: RÍTMICO
COMPAÑÍA: VICARIOUS VISIONS
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
LINK: WWW.GUITARHEROONTOUR.COM
MULTIPLAYER: 2 JUGADORES

PLATAFORMAS: DS

↑ LA IDEA DEL ACCESORIO, LOS GRÁFICOS, LA CALIDAD DEL SONIDO. ESPERANZA DE QUE EL PRÓXIMO MEJORE LA IDEA.

↓ SELECCIÓN MUSICAL POBRE. ACCESORIO QUE TE DESTROZA LAS MANOS. MALA INTERFAZ EN LA PANTALLA TÁCTIL.

EL DATO: EL PROTOTIPO ORIGINAL DEL ACCESORIO CONTABA CON TRES BOTONES, Y ESTABA BASADO EN LA POPULAR VERSIÓN DE GH PARA TELÉFONOS CELULARES.

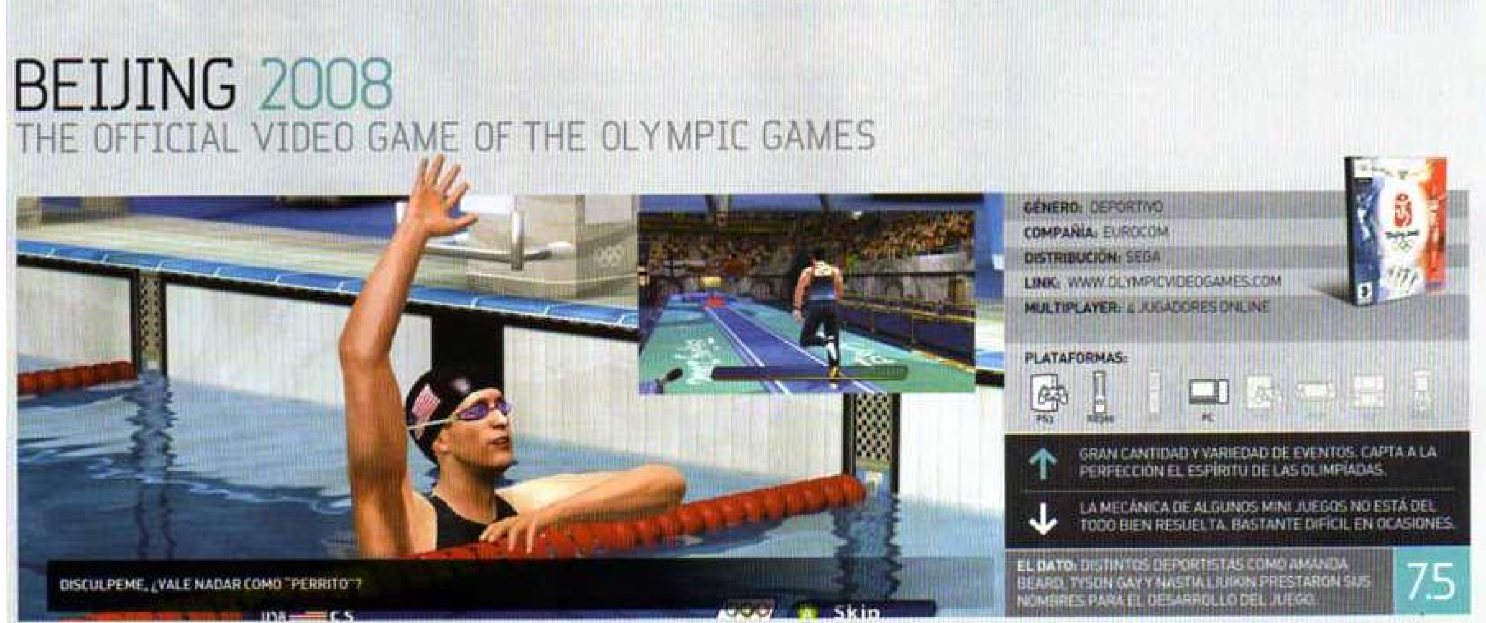
6.0

Transportar una licencia de este tipo a una portátil puede encararse de dos maneras: presentar un título completamente intrascendente, destinado a rellenar las arcas de la empresa, o innovar en serio y otorgarnos la experiencia más cercana posible a su versión "hogareña". Increíblemente, On Tour cae exactamente entre estas dos propuestas: es el caso de una brillante idea mal aplicada. Vicarious Visions creó un accesorio que, calzado en la entrada para juegos de GBA, transforma a la DS en una "semi guitarra" agregando cuatro botones y utilizándola en posición vertical, con la pantalla táctil libre para hacer de cuerda. El problema de este método es la total falta de ergonomía, que deja las manos doloridas en tan solo unos minutos de juego, y ni hablar si nuestras manos (como en mi caso) son pequeñas. Los desarrolladores sabían de esta falacia, e inclusive el juego nos advierte que busquemos una posición cómoda y no juguemos más de un cuarto de hora. Pasando por alto esta incomodidad, On Tour es una copia de Guitar Hero III con un porcentaje importante de temas nuevos y otros tantos repetidos de juegos anteriores, en total 26 canciones, con una escueta selección popera (¿Blink 182, No Doubt?) con poco que destacar, y con un posicionamiento de notas creado sin esmero. **Rockman**

Según el juego, en su página web encontraremos una guía con sugerencias de posiciones para jugar sin sentir dolor. Se nota que no encontraron la forma, por que en la web no aparece por ningún lado.

BEIJING 2008

THE OFFICIAL VIDEO GAME OF THE OLYMPIC GAMES



DISCULPEME, ¿VALE NADAR COMO "PERRITO"?

GÉNERO: DEPORTIVO
COMPAÑÍA: EUROCOM
DISTRIBUCIÓN: SEGA
LINK: WWW.OLYMPICVIDEOGAMES.COM
MULTIPLAYER: 4 JUGADORES ONLINE

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360, PC

↑ GRAN CANTIDAD Y VARIEDAD DE EVENTOS. CAPTA A LA PERFECCIÓN EL ESPÍRITU DE LAS OLIMPÍADAS.

↓ LA MECÁNICA DE ALGUNOS MINI JUEGOS NO ESTÁ DEL TODO BIEN RESUELTA. BASTANTE DIFÍCIL EN OCASIONES.

EL DATO: DISTINTOS DEPORTISTAS COMO AMANDA BEARD, TYSON GAY Y NASTIA LIUKIN PRESTARON SUS NOMBRES PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO.

7.5

La clave para ganar en muchas de las pruebas es conocer el timing adecuado para presionar los distintos botones.

A diferencia de lo ocurrido con el tibio Mario & Sonic at the Olympic Games, esta vez los desarrolladores se pusieron las pilas, y nos ofrecen un simulador muy completo. Lo primero que hay que resaltar es la enorme cantidad de eventos disponibles, que abarcan deportes tan disímiles como natación, judo, ping pong, y las diversas pruebas relacionadas con el atletismo. En sí podremos contar con 38 pruebas diferentes a ser cumplidas por uno de los 32 países en diferentes días. Cada jornada estará compuesta por 4 eventos en los que deberán cumplirse ciertos objetivos básicos, que con el correr de las partidas irán modificándose con el objeto de aumentar progresivamente la dificultad. Como todos los juegos de este tipo, el mayor problema de Beijing 2008 es la jugabilidad basada en mini juegos, ya que en muchas disciplinas será necesario presionar botones lo más rápido posible sin demasiado sentido. Por fortuna, prácticamente no se repetirán las mecánicas, solucionando el problema del machaque de botones con la enorme variedad de pruebas a disputar. En definitiva, si les apasionan las Olimpiadas, no podemos dejar de recomendarles Beijing 2008, ya que a pesar de sus errores, tiene todo para entretener a los fanáticos del deporte por largas horas. **666**

SECRET AGENT CLANK

A VECES LO BUENO VIENE ENVASE CHICO. Y METÁLICO.



GÉNERO: ACCIÓN / PLATAFORMAS
COMPAÑÍA: HIGH IMPACT GAMES
DISTRIBUCIÓN: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
LINK: WWW.US.PLAYSTATION.COM
MULTIPLAYER: NO POSEE

PLATAFORMAS:







LA VARIADA JUGABILIDAD, LA CANTIDAD DE PERSONAJES PARA CONTROLAR, LA SIEMPRE HILARANTE HISTORIA.


ALGUNAS RALENTIZACIONES REPENTINAS, CONTROLES UN POCO ERRÁTICOS.

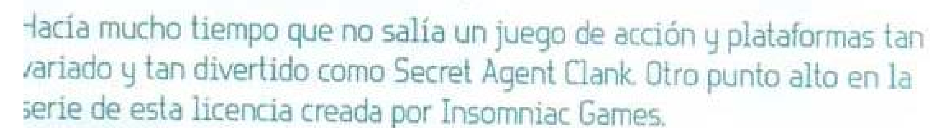
EL DATO: ESTA DUPLA VOLVERÁ A PS3 EN "RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST OF BOOTY" EN FORMA DE CONTENIDO DESCARGABLE DE PLAYSTATION NETWORK

8.5

Ratchet & Clank han tenido juegos buenos en tiempos pasados, pero hay que reconocer que esta licencia estaba estancada hasta hace poco, sobre todo porque su primera aventura para PlayStation 3, R & C Future: Tools of Destruction, estuvo bien pero no fue la reinvención de esta dupla que estábamos esperando.

Pero como decía, su estancamiento es cosa del pasado, gracias a Secret Agent Clank, una exclusividad para PSP que logra devolverle a esta serie de acción y plataformas el toque de originalidad que había perdido, encolumnado todo en la figura de Clank, eterno segundón de la saga.

Al comienzo del juego nos desayunamos con que Ratchet es enviado a prisión por robar, aparentemente, una valiosa joya de un museo, por eso su robótico compañero de aventuras -quien ahora es un operario de una agencia de espionaje intergaláctica- deberá dar con el verdadero ladrón para limpiar el nombre de su amigo. El juego comparte un desarrollo similar y una hilarante historia como los anteriores, o sea que acá también iremos yendo de planeta en planeta cumpliendo una serie de objetivos. Pero la forma con la que cumpliremos estas metas fue modificada para mejor.


Hacía mucho tiempo que no salía un juego de acción y plataformas tan variado y tan divertido como Secret Agent Clank. Otro punto alto en la serie de esta licencia creada por Insomniac Games.

Al tratarse de un agente secreto, Clank no aplicará la fuerza bruta ni los disparos todo el tiempo, como lo hiciera Ratchet, sino que se basará en el sigilo para eliminar malosos.

Claro que no estamos hablando de un juego como Metal Gear Solid o Splinter Cell, así que los villanos no tendrán una visión periférica tremenda y será bastante sencillo esquivarlos. De hecho cuando nos pongamos atrás de un guardia, lo podremos eliminar presionando una serie de botones a lo God of War.

En otros niveles incluso tendremos que sacarles fotos a los enemigos para impersonarlos corporalmente, lo que nos permitirá pasar completamente desapercibidos.

Por otro lado también encontramos otras secuencias rítmicas, en la que habrá que apretar un patrón de botones para permitir que Clank realice proezas a lo James Bond, como por ejemplo esquivar un sistema de seguridad de lasers mortíferos. En determinadas secuencias del juego nos topamos con escenas similares al Dr Mario, o Puyo Puyo, en las que tendremos que encastrar pequeños símbolos de distintos colores para abrir puertas cerradas. De todas maneras, en este coctel de súper espía también hay lugar para la acción, en niveles donde habrá que liquidar a todo lo que se mueva, mediante técnicas cuerpo a cuerpo o empleando un variado -y ridículo- arsenal, que ofrece corbatas de moño boomerangs, gemelos bomba o plantas carnívoras de bolsillo, entre otras. Otra marca registrada de la serie R&C, como es el combate vehicular, también se hace presente, en niveles donde conduciremos una tabla de snowboard, una lancha y una nave espacial, batallando contra hordas de enemigos.

Otra muestra de que este juego es bien variado es su reparto, ya que además de Clank, nos pondremos en los zapatos de Ratchet, el Capitán Qwark y el equipo robótico de Clank, en misiones que se presentan intercaladas con la aventura de nuestro latoso héroe.

Los niveles de Ratchet son arenas de combate situadas en la cárcel, muy similares a las que vimos en el juego Deadlocked, en las que el alien deberá luchar contra grupos de enemigos que él mandó tras las rejas.

Las peleas con jefes se sitúan en los escenarios de Qwark, quien le cuenta un relato inventado a un periodista para que escriba su biografía oficial. Allí deberemos enfrentar, por ejemplo a un monstruo, o un líder mafioso, en campos de batalla sacados de la mente del paladín intergaláctico, en los que deberá valerse de sus puños y las armas extravagantes, como por ejemplo una aspiradora, para ganar la batalla.

Por último, el grupo de robotines de Clank tendrán que acudir en la ayuda de su jefe para sacarlo de apuros, y para ello tendrán que trabajar en equipo destrabando plataformas o eliminando enemigos en formación de pelea.

Secret Agent Clank tiene una variadísima jugabilidad que le elimina completamente el adjetivo aburrido, y además se apoya en un bastante logrado sistema gráfico. Quizá sufra un poco, de vez en cuando, alguna que otra ralentización y un control un tanto errático, pero nada de eso nos priva de disfrutar de esta fantástica aventura plataformera. **Siskosilber**


YA NO SOY MOCHILA DE NADIE. PREFIERO TIRAR PATADAS EN SMOKING


EL CAPITÁN QWARK PROTAGONIZA HILARANTES PELEAS CON RIDÍCULOS JEFES


EL ARSENAL DE CLANK ES DE LO MÁS VARIADO, INCLUYENDO BOMBAS CON FORMA DE GEMELOS

+ INFO

Clank es el segundo patiño en protagonizar un juego de PSP. El primero en iniciar esta tendencia fue Daxter -el pequeño compañero de Jak- en el grandioso juego homónimo de plataformas lanzado para la portátil de Sony en el 2006.

TOP SPIN 3

LA MEJOR FORMA DE BAJAR A FEDERER SIN MOVERSE DEL SILLÓN

GÉNERO: DEPORTIVO
COMPAÑÍA: PAM DEVELOPMENT
DISTRIBUCIÓN: 2K SPORTS
LINK: WWW.TOPSPIN3THEGAME.COM
MULTIPLAYER: 4 JUGADORES, 4 ONLINE

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360, DS

↑ COMPLEJO Y ENTRETENIDO AL MISMO TIEMPO. MARAVILLOSO EN EL TERRENO AUDIOVISUAL. LAS PARTIDAS ONLINE SON UN LUJO.

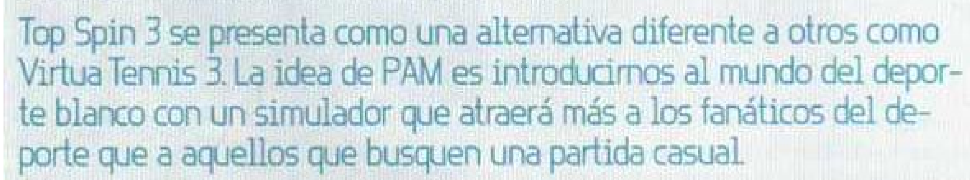
↓ UN TANTO LENTO. LAS CURVAS DE APRENDIZAJE Y DIFICULTAD PUEDEN SER UN TANTO ELEVADA PARA PRINCIPIANTES.

EL DATO: SI BIEN LAS DOS VERSIONES INCLUYEN MONTONES DE JUGADORES, SOLO LOS USUARIOS DE PS3 PODRÁN JUGAR CON EL ESPAÑOL RAFAEL NADAL.

8.5

LA GRAN JUSTINE HENIN FUE LICENCIADA MESES ANTES DE SU RETIRO

Luego de una segunda versión interesante pero que estuvo lejos de superar al original, la saga Top Spin logra renovar el género de los simuladores de tenis con esta tercera entrega. Quienes hayan disfrutado de las ediciones anteriores sabrán que el rasgo característico de la franquicia es el realismo, a diferencia de lo que sucede con el excelente Virtua Tennis 3, cuya orientación es puramente arcade. Me alegra decir que la principal novedad en esta también tercera parte tiene que ver con la sensación de realismo, la cual ha aumentado considerablemente, emulando de forma notable la profundidad que implica jugar tan hermoso deporte. Para ello se ha modificado la jugabilidad, en especial los controles, haciendo necesario superar una serie de largos tutoriales para de ese modo poder disputar un partido sin pasar vergüenza. Hacemos hincapié en este detalle ya que se trata de la primera vez que en consolas puede apreciarse semejante complejidad en el apartado puramente jugable de un simulador de tenis. El único problema en este aspecto se relaciona con que la velocidad de los puntos es un tanto más baja de la que puede apreciarse en el mundo real, por decirlo de alguna forma. Actualmente, y sobre todo en canchas rápidas, la pelota pasa de lado a lado rapidísimo, cuestión que no ha sido del todo respetada. La razón es obvia, ya que de verse aumentada la velocidad sería increíblemente complicado para los principiantes poder adentrarse en un simulador de por sí complejo en extremo.

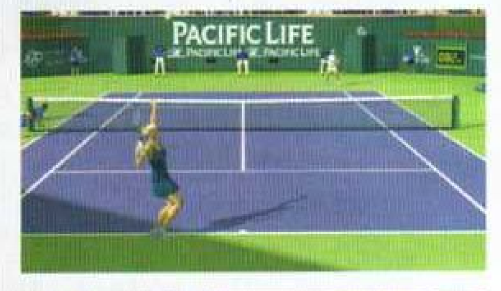


Top Spin 3 se presenta como una alternativa diferente a otros como Virtua Tennis 3. La idea de PAM es introducirnos al mundo del deporte blanco con un simulador que atraerá más a los fanáticos del deporte que a aquellos que busquen una partida casual.

Desde hacía tiempo que los fanáticos de este deporte veníamos pidiendo una barra de cansancio/moral que afecte tanto los movimientos de traslado, como los golpes de los tenistas. Al parecer los muchachos de PAM escucharon nuestros reclamos y finalmente se ha incluido un medidor cardíaco no muy complejo, pero que significa de por sí un buen comienzo.
Yendo directamente al resto de los apartados de Top Spin 3, no podemos menos que elogiar el trabajo realizado en el terreno audiovisual, así como en todo lo referente a modos de juego, muy completos, incluidas las diferentes arenas que cubren todo el globo, incluso una versión libre de nuestro Parque Roca -que no se llama igual, pero bueno, todo no se puede tener-.
A esto hay que sumarle un modo online más adictivo que las piernas de Sharapova, por lo que no podemos hacer menos que recomendarles este simulador con todas las letras a todo aquel que sepa disfrutar de la esencia más pura del tenis.
El juego también está disponible en DS, y hay que reconocer que esta versión portátil es más que digna. Si bien es, lógicamente, bastante más limitada en la parte gráfica, los modelos de los jugadores no se ven para nada mal. En este caso nos encontramos con una versión un tanto más arcadosa, sobre todo porque el movimiento de los tenistas en la cancha es más rápido. La jugabilidad es un poco más accesible porque al carecer de tantos botones como puede tener un pad de 360 o PS3 los movimientos se realizan más fácilmente. También contamos con varios modos de competencia y lógicamente la opción de multijugador, así que por todo esto Top Spin 3 es una experiencia ampliamente disfrutable incluso en DS.
Si quieren un título para disfrutar unos partiditos rápidos con unos amigos un domingo a la tarde, Top Spin 3 quizás sea demasiado sofisticado para ese fin. Por otra parte, si somos amantes del deporte blanco, la propuesta de PAM es lo mejor que podemos encontrar en simulación. **666**





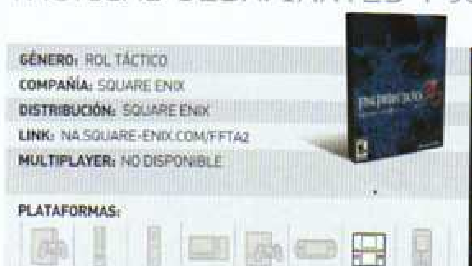






FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT

TÁCTICAS DESAFIANTES Y JUECES PERMISIVOS



GÉNERO: ROL TÁCTICO
COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DISTRIBUCIÓN: SQUARE ENIX
LINK: NA.SQUARE-ENIX.COM/FFTA2
MULTIPLAYER: NO DISPONIBLE

PLATAFORMAS:



↑ EXCELENTE JUGABILIDAD Y PROFUNDO NIVEL ESTRATÉGICO. AMPLIA GAMA DE PROFESIONES Y RAZAS.

↓ NO SE PUEDE ROTAR NI ACERCAR LA CÁMARA. NO TIENE MULTIPLAYER.

EL DATO: ENTRE LAS UNIDADES RECLUTABLES, ES POSIBLE OBTENER ALGUNAS ESPECIALES COMO VAAN, PENELO Y AL-CID, DE FINAL FANTASY XII

8.0



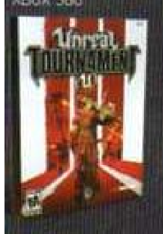
Después de una larga espera, la exitosa saga de Final Fantasy Tactics por fin debuta en la DS. Si alguna vez jugaron algún título de la serie, sabrán la razón de por qué FFT es considerado uno de los mejores tácticos de consolas: un dinámico y profundo sistema de combate, una atractiva estética, y la posibilidad de personalizar cada unidad con un extenso y completísimo repertorio de opciones. Esta nueva entrega logra mejorar aún más la exitosa fórmula de la serie, puliendo algunos aspectos y añadiendo mucho más contenido. La ya extensa rama de profesiones fue ampliada nuevamente, al igual que las razas disponibles para nuestras unidades, que ahora incluyen a los Seeq y a las Grias, ambas extraídas del universo de FFXII. Otro aspecto novedoso, es la opción de crear ítems en el bazar, mediante la combinación de tesoros y objetos raros que obtengamos durante las partidas. Pero quizás el mayor cambio se haga notar en el sistema de Leyes, implementado por primera vez en el FFT de GBA, ya que en lugar de penalizarnos por infringir las condiciones dadas, se nos permitirá escoger un beneficio como recompensa por respetarlas. Eso sí, el juego hace omisión a un detalle muy importante, y es la falta de un modo multijugador, sumada al poco uso que le da al lapicito de la DS. Pero lo importante, es que la esencia de la serie sigue presente en todo su esplendor. **Nigromante**

El juez ya no estará presente de manera física durante los combates. Y ahora, si quebrantamos las leyes, simplemente se nos cancelarán los beneficios otorgados al principio de la batalla, y se prohibirá resucitar unidades caídas.

MICROREVIEWS

CHIQUITITA DIME PORQUÉ

XBOX 360



UNREAL TOURNAMENT 3

Las mismas virtudes que le reconocemos en PC y PS3: acción veloz y visceral, combate con vehículos, un fantástico multiplayer, un excelente control, muy bien pensado para aprovechar el pad de Xbox 360, y todos los mapas que aquellas incorporan, así como cinco exclusivos de esta versión.

EL EMBLEMA DEL UNREAL ENGINE 3 PRESENTA EN ESTA PLATAFORMA UNA VERSIÓN TAN SÓLIDA COMO EN PC Y PS3.



8.0

XBOX 360



SUPREME COMMANDER

Lástima que un título atractivo como el original de PC, y al cual se le ideó un sistema de control decente para su debut en la consola de Microsoft, deba ser castigado por horrores de programación, que generan cuelgues varios, feas caídas del framerate, y un comportamiento defectuoso generalizado.

LA GENTE DEL DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD ESTÁ DESPEDIDA, ¡DOSTYA OUT!

5.0

XBOX 360



COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

El mayor desafío, adaptar una jugabilidad pensada para mouse y teclado al pad de una consola, es superado con un menú radial que hace sencillo el acceso a las colas de construcción. Pero al haber extirpado el modo Global Conquest, Kane's Wrath se transforma en un paquete muy flaco.

SE QUEDA UN TANTO CORTO EN CUANTO A CONTENIDO, Y SU CAMPAÑA REQUIERE HABER JUGADO AL TÍTULO BASE PARA TENER SENTIDO.

6.0

PS3



OVERLORD: RISING HELL

En esta versión del juego de tener "patiños" que nos recuerda a Dungeon Keeper, se han solucionado algunos temas menores de Xbox 360 y PC, como ciertos problemas de la IA de nuestros siervos, que a veces se quedaban atrás, algunos problemas de cámara y el sistema de apuntar, entre otras.

UNA VERSIÓN QUE ADICIONA MEJORAS GENUINAS A LAS OTRAS Y QUE NOS PRESENTA EL JUEGO ORIGINAL MÁS LA EXPANSIÓN EN UN SOLO PAQUETE.

8.5

PC / DS / WII / XBOX 360 / PS2

SPACE CHIMPS

Un plataformas basado en la película animada homónima, en el que controlamos a dos monitos astronautas a través de una serie de niveles en los que deben sortear obstáculos, resolver puzles sencillitos, y noquear enemigos. Al principio puede resultar simpático, pero rápidamente se torna repetitivo, además de ser bastante facilongo.

UN TÍTULO QUE PUEDE PASAR POR ALTO, PORQUE NO OFRECE NADA QUE OTROS JUEGOS DEL GENERO NO IMPLEMENTARAN ANTES.

5.5

PSP

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2: THE PHANTOM FORTRESS

Con más personajes que la anterior entrega y un modo exclusivo que consta en subir una torre maldita con muchos combates y mini juegos de por medio. La posibilidad de poner las voces en japonés hace que el juego gane mucho.

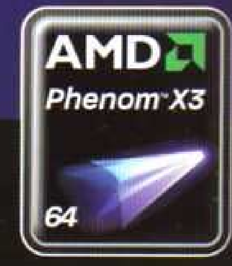
SIN APORTAR NADA NUEVO, ES UN JUEGO QUE ESTÁ MUY BIEN REALIZADO CON MUCHOS DETALLES QUE LOS FANÁTICOS DE LA SERIE AGRADECERÁN.

7.0



PSP Slim Piano Black
La mas simple...
la mas vendida
Nintendo DS Lite
Guitar Hero On Tour Bundle
Juego + Consola
Fundas de
Silicona
PSP Slim
Headset
PSP Slim Cam
electronicthings
Playstation 3 MetalGearSolid4
80 GB Special Edition
Xbox 360
Go Pro
20 GB
Mother Falcon
Xbox 360
Wireless Controller
Nunchuk + Wiimote
Wii Zapper
Wii Fit
Wii Points Card
DualShock 3
Nyko
Charge Base
Xbox 360
Wireless Steering Wheel
with Force Feedback
Pelican MGS4
Headset
10 DE AGOSTO DIA DEL NIÑO
OFERTAS EN
CONSOLAS Y JUEGOS!
$525
Logitech G15
Gaming Keyboard
$319
Microsoft Reclusa
Gaming Keyboard
$249
Microsoft Habu
Gaming Mouse
$449
Logitech G9
Gaming Mouse
$159
Microsoft Intellimouse
Explorer 3.0
$269
Logitech G5
Gaming Mouse
$459
Logitech
MOMO® Racing Force
Feedback Wheel
$55
Logitech Precision
Pad PC
$139
Logitech PS2
Cordless Action Pad
HMM... INTERESANTE!
$169
Microsoft Xbox360
Controller for Windows
(Para Win y X360)
Logitech
Freedom 2.4
$259
www.electronicthings.com.ar
info@electronicthings.com.ar
CONSOLAS - VIDEOGAMES - PC - MP3 - CAMARAS DIGITALES - CD'S - DVD'S
Y como siempre, encontranos en:
BELGRANO - Av. Cabildo 2280 - Galería Río de la Plata, Local 30 - 4782.7106
CENTRO - Diagonal Norte 979 - 4328.7607
SAN ISIDRO - Belgrano 333 - Galeria Queens, Local 23 - 4743.3638

¿Creías que faltaba algo? Creías bien.



Procesadores AMD Phenom™ X3 de triple núcleo.





Performance increíble, eficiencia inigualable y visualizaciones intensas. Nuevos procesadores AMD Phenom™ X3. Para pasar del Dual-Core, a la potencia de tres.

- Performance "phenomenal" para productividad avanzada y entretenimiento digital.
- Avanzado manejo de la energía para una alta eficiencia.
- Una increíble experiencia en High Definition combinado con Chipsets AMD 780-Series y placas gráficas ATI Radeon HD.

